univers

>interactif

>interactif

Culture & technologies interactives #7 Février/Mars 1996

Au-Delà: les écrans parlent avec les morts

Techno: revoilà le son analogique

La razzia du showbiz sur internet

Eglises on-line

La vie sexuelle et boulimique des Barbi Twins

Une publication
PRESSIMAGE
>interactif n°7
Février/Mars
1996

M 6330 - 7 - 30,00 F-RD

pills
foundation
the french
beautiful
techno
album «foundation»
1er single extrait «je tourne»
disponible en «cd, k7 et 3lp»
REMIX
MIX MAG N°1

édito du n°7

>UNE CHOSE EST FLAGRANTE: LES GENS ONT PEUR D'ETRE SERIEUX. UNE CRAVATE, DES LIVRES, DEUX PERSONNES QUI SE SERRENT LA MAIN EN SE DISANT "BONJOUR, MONSIEUR". BAH! TOUT ÇA EST DEMODE. RIGOLONS DONC UN BON COUP. Rien n'est si grave. A condition qu'on ne se foute pas d'eux.. Ça va comme ça, les rires gras... Les gens sont des adultes, pas des caniches, à d'autres les débilités, ne soyons pas superficiels. Tout le monde préfère regarder un film qui parle de "vrais sentiments", qui "fait réfléchir", plutôt que de voir un imbécile manger un bouquet de fleurs avant de s'asseoir sur un gâteau. Et les journalistes, hein? S'ils bûchaient un peu plus leurs dossiers, ça ne ferait pas de mal. Bla-Bla-et-re-Bla...

>REPARTONS A ZERO. Les gens se sentent coupables de rire et coupables d'être sérieux.

Coupable? C'est une plaisanterie ou c'est sérieux? Honte à celui qui se sent coupable. La culpabilité, mais... C'est un coup à se faire des maladies psychosomatiques. Le péché, les tabous... la souffrance... quels archaïsmes, après Freud et Gainsbarre. L'homme moderne est indépendant, positif. Et puis ce n'est pas en se rongeant les sangs qu'on aidera les pauvres gens...

Sans pour autant... Comment dire?... Heureusement qu'il reste quand même des gens responsables. Cette société est tellement individualiste... Eh! Quoi! On peut très bien s'assumer, aller au bout de ses désirs, sans cesser d'être concerné par les grands problèmes. Rien n'empêche de porter un truc rouge au revers, juste histoire de montrer "qu'on y pense aussi".

>Un ami assez rigolo, mais sérieux dans son job, disait en allant à une séance de zen à une copine cool mais responsable, qui milite pour pas mal de trucs:

"-TU AS LU INTERACTIF?
-LE MAGAZINE GENRE SERIEUX,INTERNET ET TOUT ÇA?
-NON, LE TRUC PLUTOT MODE, RIGOLO, AVEC DES FILLES DEDANS.

-Ecoute, en ce moment, y a des trucs quand même plus graves.

-Ouais, en un sens... mais pas de prises de tête, quand même, hein?... Info-Matin, siouplait."

Quelques poignées de secondes plus tard, ils parlaient déjà d'autre chose.

BONNE ANNEE sans Deleuze et sans Lévinas.

Rencontre d'un certain type

n°7 Février/Mars 1996

Où sont les femmes?
Les suffragettes investissent le Réseau!
32

De Dieu et des moyens de le contacter
Quand les auréoles sont électriques...
36

Les Barbi Twins
Sexe et laxatif, gémellité et boulimie.
40

A l'écoute de la neige
Les écrans vidéo sont-ils les portes de l'au-delà?
44

The show must go on (line)
Les stars aussi aiment l'HTML...
48

06 Courrier
10 Regards croisés. Deux personnalités commentent l'actualité du mois.

12 Mix. Le fourre-tout de l'actualité techno.
20 Fatal Error. Les colères méritées!

22 Technologiquement Correct. Totalement gadgets, rigoureusement indispensables.

26 Accélérations. Tous les mois, des billets d'humeur écrits par les acteurs de la nouvelle frontière interactive.

82 Une personne, un objet. La solution à l'objet du problème.

Les agents intelligents
ne sont pas forcément dans la police...
54

Futur noir/ Futur blanc
Désastre ou paradis: l'anticipation est manichéenne.
58

Low Tech Music
Le son redevient analogique.
64

Créer votre page Web
Notoriété mondiale assurée..
68

84 Nouveau métier. Chaque mois, un métier de l'interactivité dévoilé.

86 Abonnement. Pour ne plus jamais être seul.

88 Human Koala. Les produits de l'interactivité testés par l'ami marsupial de la rédaction.

94 Culture. C'est bon pour votre cerveau.

96 Free Info Services Les adresses, les contacts, les références des produits chroniqués.

98 Miniteler.

Courrier

>LA REVOLUTION ELECTRONIQUE EST EN MARCHE, poussez-vous sur les côtés. Ça sent le consensus, large courant grossi artificiellement de tout un fatras inutile et décérébré. S'il ne s'agit que d'exploiter de nouveaux médias (comprendre consommateurs d'informations), tout cela risque de s'épuiser rapidement dans une indolence post-digestive ronronnante. Tous ceux qui se contentent de déplacer les données ou de les reconditionner pour un nouveau support nous assomment de leus plans marketing à la petite semaine.
Le "multimédia" n'est pas un moyen de diffusion d'amassage des informations, ça, c'était Gutenberg, le "multimédia", c'est la troisième dimension, la mise en perspective selon plus d'axes que n'en contient le simple "point de vue", l'interaction, la liberté, une vaste interface jetée sur mémoire, au-delà de la cognition, la possibilité, enfin, d'exercer son intelligence sur des domaines jusqu'alors inaccessibles au profane, humblement, avec un esprit de découverte plus que de conquête, et nous renvoyant à nos propres algorithmes de pensée.
Rien de faux, ou même d'à moitié vrai, ne résiste à la confrontation.
Ce que messieurs Gates, Eisner et consorts ne comprennent pas, c'est que la révolution se situe là, non pas aux sorties de leurs canaux de distribution ou d'émission, mais au croisement de ceux-ci que nous fairons et défairons selon notre bon-vouloir. D'où le recul, par exemple, des réseaux propriétaires sur le net, ou les méventes de certaines "anthologie" sur CD-Rom.
L'interaction en réseau, c'est le feed-back, la démocratie de marché en temps réel. Jetons big-brother et billou en pâture aux fantasmers de nos cassandres e-mailées, et choisissons, si on veut, ceux qui se contenteront de tracer les amorces de nos futurs développements, sans rien nous imposer.

To bit or not to...

Pierre Arnaud Bonraisin
Levallois-Perret
Réaction à l'article: *Vous vivrez comme eux,*

> DE RETOUR D'UN LOINTAIN VOYAGE DE 6 MOIS, je retrouve avec quel bonheur notre bon vin, notre vrai fromage, mon Mac et les rues parisiennes... Pour me remettre à jour rapidement, mes Roller-Blades m'ont ouvert la voie des 200 longs mètres qui me séparent de la maison de la presse, d'où je sortais avec 15 kilos de journaux divers. Deux jours bien remplis de surf netique, de test cdromal et de lecture profonde me permettaient d'updater mon être, que l'Amérique avait quelque peu changé. Arrive le précieux moment de lire >Interactif; je feuillette rapidement puis je commence, je lis, je lis, m'interroge, écris quelques idées, conbtinue et là impossible de m'arrêter ou presque, tous les artciles sont lisibles, bien mis en page, et d'une longueur agréable. L'actualité récente bien sortie du net est proprement mixée, bref comparée au plus de dix journaux multimaniacs et netistes, >Interactif est le seul (et j'en suis le premier étonné) que je lis entièrement.

>Sébastien Détroyat
sebdet@micronet.fr

> PLUS DE SIX MOIS D'ATTENTE ET DE RAGE! Lu page 20 dans >INteractif numéro 3: Le 15 Mai, Internet découvre Interactif... http://www.planete.net... Depuis, le vide sidéral. Rien. La neige du web. Trou noir du réseau... Mais, bon dieu, OU SE TROUVE LA HOMEPAGE D'INTERACTIF?????????
Bien sûr, je connais la réponse: elle n'existe pas... Vous avez un beau projet et vous refusez de nous montrer quoi que ce soit tant que ce ne sera fini. Ouais. On la connaît... En gros, ça se résume plutôt comme ça: la revue des cyber-branchés est purment et simplement déconnectée... REAGISSEZ!

Cyberénervé

L'ère de la communication instantanée ne doit pas nous faire oublier une vertu fondamentale: la patience... hmmm... Bon, d'accord. On est désolé. L'annonce du numéro 3 était un peu prématurée. Dans le courant du premier trimestre 96, Internet découvrira vraiment Interactif. Et au moins, l'adresse était bonne...

>COURRIER INTERACTIF 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex
Coordonnées Fax: 49 88 63 64. Village Electronique: 36 70 25 63.
Nouvelle e-mail: interactif@pressimage.fr

>interactif

Univers >interactif
5/7 rue Raspail
93108 Montreuil cedex France
Tél: +33 (1) 49 88 63 63
Fax: +33 (1) 49 88 63 64

Direction générale
Directeur de la Publication Philippe Giudicelli
Directeur délégué Patrick André
Assistante de direction Virginie Guyard
Rédaction
Ecrivain en chef Ariel Wizman
awizman@interactif.pressimage.fr
Rédacteur en chef adjoint Stéphane Viossat
sviossat@interactif.pressimage.fr
Rédacteur Olivier Malnuit
Secrétaire de rédaction Catherine Conté
Direction Artistique
Thierry Chapuy
Collaboration artistique
Genevieve Gauckler, Olivier Marquézy
Photographes
Pierre Andreotti, Seb Janiak,
Antoine Legrand, Yann Melet.
Ont collaboré à ce numéro
Géraldine Adam, Marco Castilla, Marius Canto,
Klaus François,Agnès Giard, Daniel Ichbiah,
Francis Mizio,Andrea Pagnotta,
Stéphane Vrielinck.
Fabrication
Directeur de fabrication Jacques Gouffé
Fabricante Nadine Debard
Assistante de fabrication Marie-Thérèse Maranes
Atelier PAO
Chef du service Frédéric Levesque
Publicité
Régie publicitaire CAP1 - 67, rue Robespierre 93558
Montreuil Cedex France
Tél: +33 (1) 48 59 13 14
Fax: +33 (1) 48 59 01 60.
Directeur développement L.Lyard
Chef de publicité S.Costagliola
Marketing
Christine de Gandt
Promotion/Communication Judy Curtis
Maquette Alexandre Lenoir
Juridique
Françoise Linossier
Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73 Tél: +33 (1) 49 88 63 75
Télématique
Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Frédéric
Gras, JP. Remy, JM Schreiber
Graphistes Xavier Chambon, Cécile Garret
Direction Financière
Stéphanie Campion
Chef comptable Leila Aïthabib,
Stéphane Bouchard (clients),
Patrick Vendendriessche
Service abonnements
6 numéros 150F
Etranger 200F
36, rue de Picpus 75012 Paris
Tél +33 (1) 40 02 03 70

Univers>Interactif est une publication Pressicom, SARL au capital de 10 000F (principaux associés: Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli)
Siège social et principal établissement
5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex France
ISSN: en cours
Commission paritaire: 75892
Dépot légal: premier trimestre 1996
Imprimé en Union Européenne

La loi du 11 Mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

Avec l'arrivée des nouveaux Nikon, vous allez vous sentir à l'étroit dans les autres scanners.

PUISQUE TRÈS VITE VOUS ALLEZ DEMANDER PLUS À VOTRE SCANNER. DEMANDEZ DIRECTEMENT UN NIKON. • APRÈS LE ***SCANTOUCH,*** SCANNER ***A4*** RECONNU POUR SA PRÉCISION ***(565X1200DPI OPTIQUES),*** SA FIDÉLITÉ PHOTOGRAPHIQUE ***(30 BITS),*** SA COMPATIBILITÉ OCR ET SA RAPIDITÉ. NIKON LANCE ***DEUX NOUVEAUX SCANNERS*** :

• LE ***LS-1000 SUPER COOLSCAN***. DÉDIÉ AU ***24X36MM, AUTOFOCUS, 2700 DPI, 36BITS***. EST TRÈS ***RAPIDE*** EN PRÉVISUALISATION COMME EN NUMÉRISATION FINALE. SA PRODUCTIVITÉ EST ENCORE ACCRUE PAR LE ***CHARGEUR AUTOMATIQUE SF-100*** DE 50 DIAPOS.

• LE ***LS-4500AF MULTIFORMAT*** VOIT PLUS LARGE AVEC ENCORE PLUS DE PRÉCISION GRÂCE À UN ***DOUBLE SYSTÈME OPTIQUE :*** DU ***24X36MM*** À ***3000 DPI*** AU ***4X5 INCH*** À ***1000X2000 DPI,*** SUR ***36 BITS.*** SES PORTE FILMS MULTIPLES PRÉSERVENT PARFAITEMENT LES DOCUMENTS.

• ***PRÉCIS ET FIDÈLES,*** FACILES A UTILISER GRÂCE À LEURS AUTOMATISMES LOGICIELS ET MATÉRIELS. LES SCANNERS NIKON ONT EN COMMUN LEURS OBJECTIFS NIKON. LA FIABILITÉ. LA COMPATIBILITÉ ***MAC OS*** ET ***WINDOWS***. UNE INTERFACE SCSI-2. ET UN RAPPORT RÉSOLUTION/PRODUCTIVITÉ/PRIX SURPRENANT.

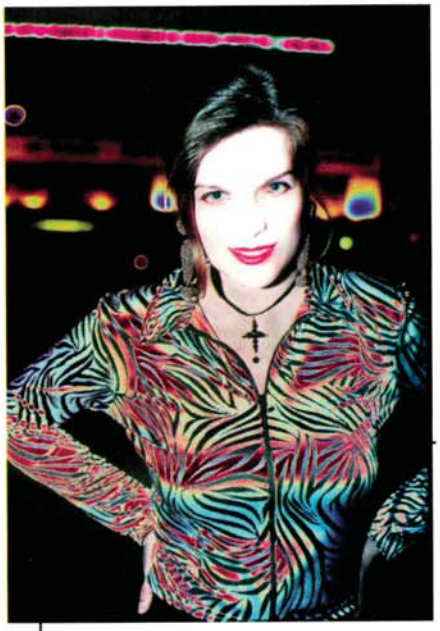
Nikon

L'optique fait la différence

NIKON, 191 RUE DU MARCHÉ ROLLAY 94504 CHAMPIGNY SUR MARNE. FAX: 45 16 00 33

interactif

Les acteurs de l'interactivité ont la parole.



Les cybercafés vont-ils remplacer les Mac Donald's?

> Eva Pascoe

Fondatrice des cafés Cyberia à Londres et Paris.

J'adore les Mac Donald's. Et j'espère franchement qu'ils vont survivre à la vogue des cybercafés. C'est vrai que la cuisine des cybercafés est rarement bonne, excepté chez nous. Je pense que les cybercafés ne sont pas un nouvel éden mais ils offrent un espace et des moyens pour permettre aux gens d'évoluer et de discuter. Cyberspace veut dire le futur mais le futur des cybercafés, c'est déjà maintenant. Voilà pourquoi tant de gens aiment venir confronter leurs idées à celles du Réseau mais aussi débattre entre eux autour d'un modem et d'une bière. Je ne dirais pas que les cybercafés, en eux-mêmes, sont une réponse ou une solution à quoi que ce soit. C'est juste une interface avec le futur. La manière dont vous l'utilisez est votre problème. Personne ne peut anticiper le futur à votre place. Mais nous pouvons ensemble créer un espace pour en débattre et pour formuler des projets. Et pour moi, les cybercafés servent d'abord à ça, les bons bien sûr! C'est à dire le nôtre. RV tous au Cyberia du Centre Pompidou.

Quelles sont les meilleures armes pour conquérir le "cyber-monde"?

> Dominique Nora

Journaliste au Nouvel Observateur et auteur du livre Les conquérants du Cyber-Monde aux Ed° Calman-Levy

Actuellement, toutes les entreprises lancées à la conquête du cyber-monde se posent la même question. Vaut-il mieux être un distributeur, un inventeur ou un créateur? La première motivation des consommateurs de nouvelles technologies semble donner raison à ceux qui créent des logiciels, des programmes, des services et donc du contenu. Le géant Sony l'a appris à ses dépens, quand son magnétoscope Beta max, pourtant technologiquement supérieur, s'est fait détrôner par le VHS pour la simple raison qu'il y avait beaucoup plus de films disponibles sur ce format. Le contenu est donc l'arme absolue du cyber-monde. Si America On-line a pu devenir la première banque de données américaine, avec aujourd'hui 4 millions d'abonnés, c'est parce que leur contenu est aussi attractif que leur système de navigation est simple. Mais cela ne suffit pas toujours. Il faut aussi un modèle économique viable. Trop de jeunes entreprises se lancent dans le cyber-monde sans atteindre un équilibre économique. L'avenir du cyber-monde dépendra de cet équilibre à trouver entre la volonté de payer des usagers et la publicité. Pour les univers en ligne, il est évident que tôt ou tard une partie du coût devra être supportée par les annonceurs. La meilleure des armes sera alors la publicité interactive, qui reste à inventer...

mode d'emploi

Qu'y a-t-il de sale dans les nouvelles technologies?

> Vuillemin

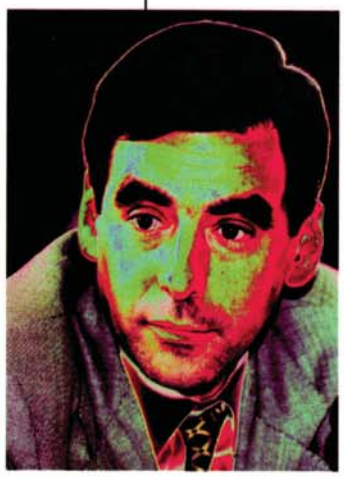
Auteur des Sales blagues de l'Echo, Président du Festival D'angoulême 1995.

Vous savez, je ne sais pas si je suis rétro ou réac, mais je suis toujours resté en retrait. Je n'ai jamais conduit de bagnole, je n'ai jamais fait de ski, je n'ai jamais eu de Minitel. Je pense toujours à la panne de courant... Alors les sales nouvelles technologies, pour moi, c'est un peu quand la machine permet de tout voir, de tout fouiller, de rentrer dans l'univers de l'autre. Ça relève du cas psychiatrique. En fait, je n'aime pas qu'on me dirige comme peut le faire une machine. Je trouve les CD-Rom, souvent trop directifs. Les possibilités sont énormes mais ce ne sont toujours que de larges avenues. Le "sale", c'est également quand les créateurs se laissent bouffer par leur machine et finissent par tous faire la même chose. C'est quand l'information nous parvient de partout sans que l'on puisse prendre du recul, ou quand Internet donne à certains des informations auxquelles ils ne devraient pas avoir accès. Moi, je préfère prendre mon temps pour tout... Surtout pour les nouvelles technologies.

Comment expliquer le "retard" de la France sur l'Internet?

> François Fillon

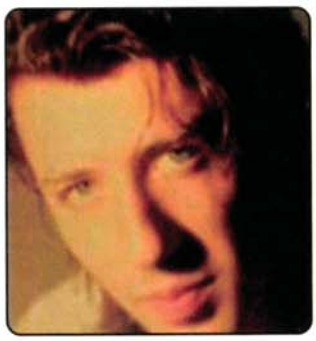
Ministre des Technologies de l'Information, de la Poste et de l'Espace.



Je crois qu'il y a trois raisons à cela. La première est bien évidemment linguistique. L'anglais reste la langue majoritairement utilisée sur le Net. La deuxième est liée au retard culturel qui existe en France, dès les premières années du lycée quant à l'apprentissage de l'outil informatique. Si aujourd'hui les jeux-vidéo progressent à une vitesse extraordinaire, l'ordinateur n'est pas encore un outil de travail utilisé quotidiennement à l'école. Enfin, ce retard s'explique aussi par l'abondance d'offres de nos services télématiques. Rappelons que le Minitel est un outil performant dont la France possède une expérience inégalée de par le monde. Une période de transition entre les deux réseaux est inévitable. Si l'on veut réduire ce retard, il faut dès maintenant encourager la migration des services télématiques vers Internet.

Regards croisés

Chaque mois sur cette page, deux esprits se rencontrent. L'un sélectionne les nouvelles qui lui semblent refléter l'état du monde (ce mois-ci, Joël de Rosnay), l'autre (Raphaël Elig) commente son choix.



Raphaël Elig

Journaliste et musicien des Réseaux.

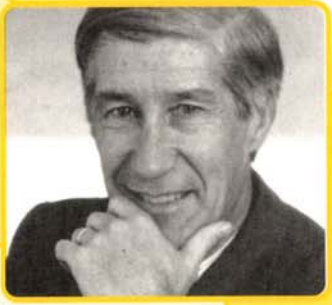
C'est la loi de Murphy: les logiciels ralentissent davantage à mesure que le matériel gagne en rapidité. On retrouve le même paradoxe sur Internet. Son utilisation, il y a encore quelques années, ne nécessitait pas une bande passante aussi importante. Aujourd'hui le développement de la vidéo et du son (malheureusement très gourmand en kb/s) en temps réel me parait inéluctable. Je crois définitivement à l'apparition d'une nouvelle forme de TV sur Internet. C'est pourquoi le web doit demeurer un domaine de recherche et d'exploration, parfois au détriment de ses utilisateurs.

1- L'interactivité sur Internet conduit les musiciens à jouer différentes partitions à distance en se regardant dans la petite fenêtre de CU-SeeMe.
Moi, ce que j'aime en jouant dans un orchestre c'est quand ça chauffe. Le tout est plus que la somme de ses parties! Vraiment jouer dans un orchestre à partir de CU-SeeMe paraît être à 100 km de la convivialité musicale nécessaire!

Une simple précision, nous n'utilisons pas le logiciel CU SeeMe pour jouer ensemble, mais un logiciel midi qui utilise le langage Moo (Mud Oriente Objet). En deux mots une sorte d'Internet Relay Chat, avec en plus la possibilité d'évoluer dans un espace donné (le local de répétition) et d'agir sur des objets (les instruments de musique). Ceci étant, en aucun cas nous ne cherchons à remplacer le plaisir de jouer IRL (In Real Life=Dans la vie réelle). C'est pour moi un complément et une nouvelle expérience musicale. Quand nous sommes on-line, ce sont en quelque sorte les manifestations virtuelles de nos esprits qui se rencontrent et qui jouent ensemble.

Joël de Rosnay

Directeur du Développement et des Relations Internationales à la Cité des Sciences et de l'Industrie.



2- Il commence à y avoir des chauffards sur les Autoroutes del'Information. Comme lors des départs en vacances, certains bloquent les départementales avec de grosses caravanes impossibles à doubler. Tout ceux qui bouffent de la bande passante sur Internet avec Vocaltec, la vidéo live de Xing ou VDO live, encombrent les réseaux multimédia. Il faudrait un peu plus de Netiquette pour éviter de se perdre dans des applications trop ludiques et donner plus de pertinence aux réseaux interactifs interpersonnels.

3- Une révolution arrive sur les réseaux: l'apparition des premiers logiciels WYSIWIG de production de pages HTML (par exemple: Adobe PageMill, Vermer). Avec ces programmes, chacun peut devenir compositeur de textes cliquables, d'arborescences hypermédia infinies. On est à la fois imprimeur, responsable d'un standard téléphonique et metteur en scène de textes, d'images et de sons. Quels pouvoirs concentrés dans un même créateur! Trop peut-être?

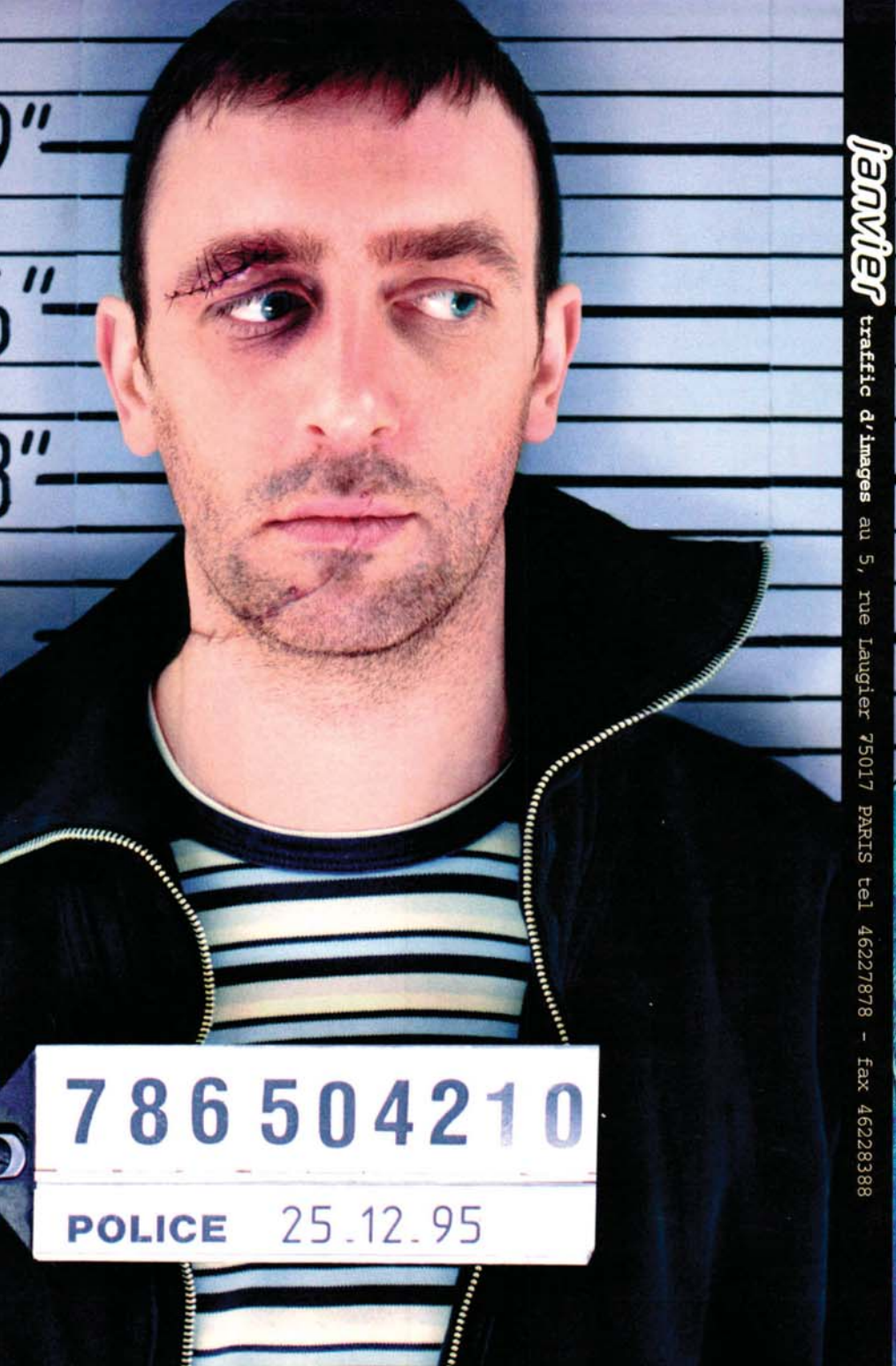
4-Le réseau devient un énorme ordinateur. D'où la discussion actuelle entre Larry Ellison d'*Oracle* et Bill Gates de *Microsoft*. Faut-il un PC coûteux, compliqué et trop puissant à $. 2000 pour se servir du Net alors qu'un Network computer (NC) ouvrirait l'accès au Réseau à des millions de personnes inhibées par le prix et la complexité? Je pense qu'il faudrait faire un pas de plus et aller quasiment vers l'ordinateur jetable. Bien sûr, il y a un risque de gaspillage, bien sûr on voudra toujours posséder son ordinateur personnel comme son stylo Montblanc, mais nos prothèses intellectuelles devront être démystifiées pour mieux nous servir. Ce qui n'est pas, évidemment, l'avis des constructeurs informatiques.

A ces deux aspects, j'ai envie d'en ajouter un troisième: l'ordinateur entre dans sa phase cellulaire. On le mangera ou on l'intégrera comme prothèse ou implant dans le corps. La nanotechnologie, la science liée a ce domaine, est probablement une des branches scientifiques qui se développera le plus dans les années à venir. Quand l'informatique rejoint la génétique...

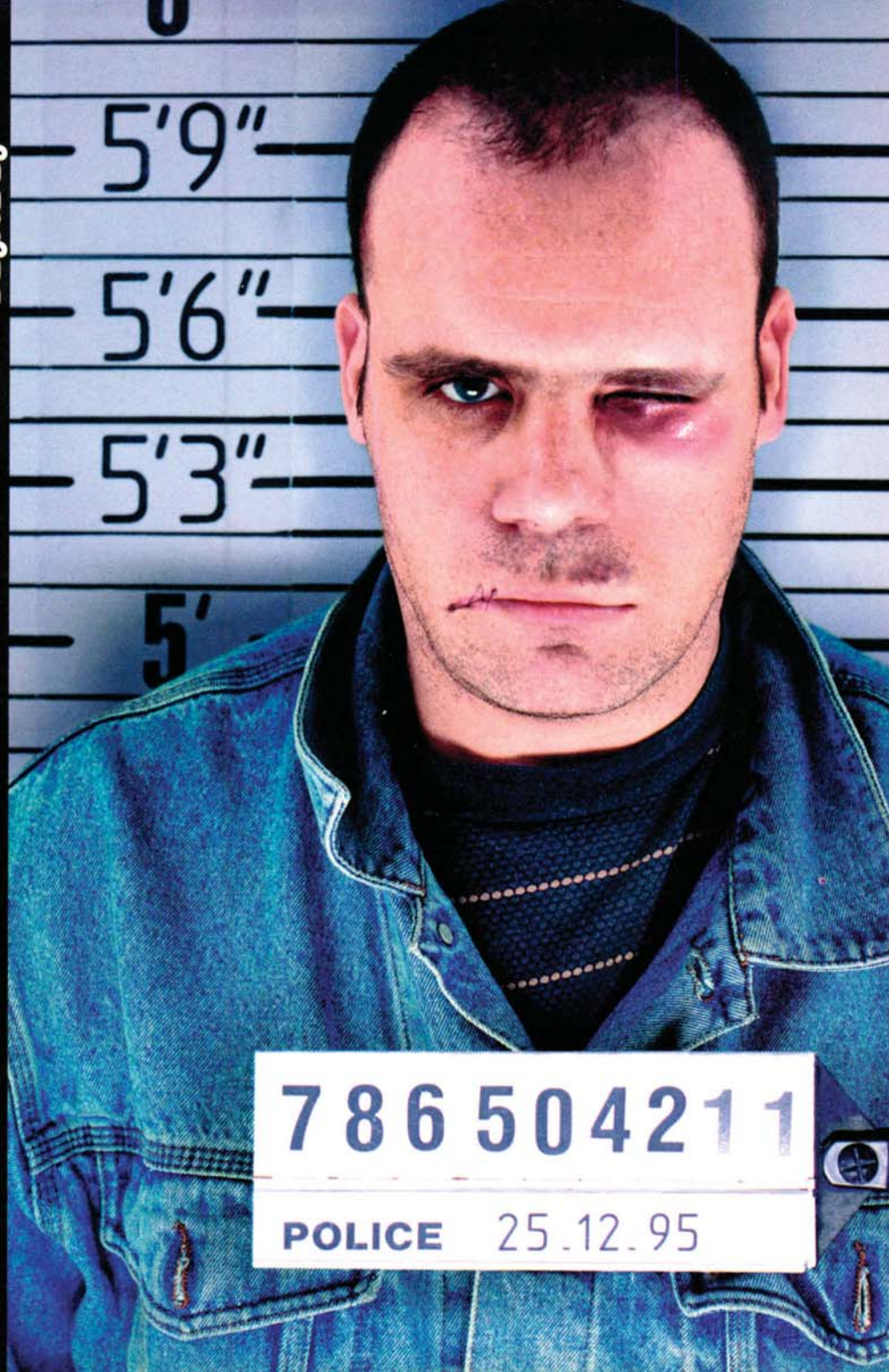
5- Et pourquoi pas la téléportation?
On réalise le clone virtuel de quelqu'un par scanning laser, on comprime le tout et on l'expédie à 128 mégabits par seconde dans des petits trains ATM pour le redéployer, grâce à une caméra holographique en 3D, à 10 000 km de là. Et voilà, une silhouette analogue à Schwarzenegger dans *Total Recall* ou à Obiwan Kenobi dans *La guerre des Etoiles* apparaît, animée à distance par son clone réel, qui le fait parler et bouger. Est-ce vraiment une forme de téléportation ou un simulacre de téléprésence?

La téléportation? On pourra sans doute assister un jour à la réalisation du plus vieux rêve de l'homme: la création d'êtres artificiels. La home-page du futur pourrait être notre propre clone numérique accessible par tous. Prudence, les écueils existent: on les retrouve dans la légende du Golem, l'homme crée un être artificiel et si l'on n'y prend pas garde, il risque de se retourner contre son créateur. Dans *2001 Odyssée de l'espace* c'est HAL, l'ordinateur, qui refuse d'obéir aux ordres donné par Dave, d'où la phrase célèbre "Je regrette Dave. Je crains que ce ne soit impossible"...

Comme le décrit Maurice Dantec dans son livre *Les racines du mal*. "L'intégration des systèmes d'information, à la fin du XXème siècle, permettait désormais la constitution de véritables "univers multimédia privés", chose qui n'allait pas être sans conséquence dans le futur."
En deux mots: mettre un supplément de son moi sur le réseau. C'est une conscience à l'échelle planétaire qui est en train de prendre forme, le megacerveau planétaire dont vous parlez dans votre livre *L'homme symbiotique*. C'est surtout la nouvelle génération qui va définir ce mode d'expression, et le fait que cette révolution soit entre les mains de la jeunesse est plutôt rassurant.



janvier
traffic d'images au 5, rue Laugier 75017 PARIS tel 46227878 - fax 46228388



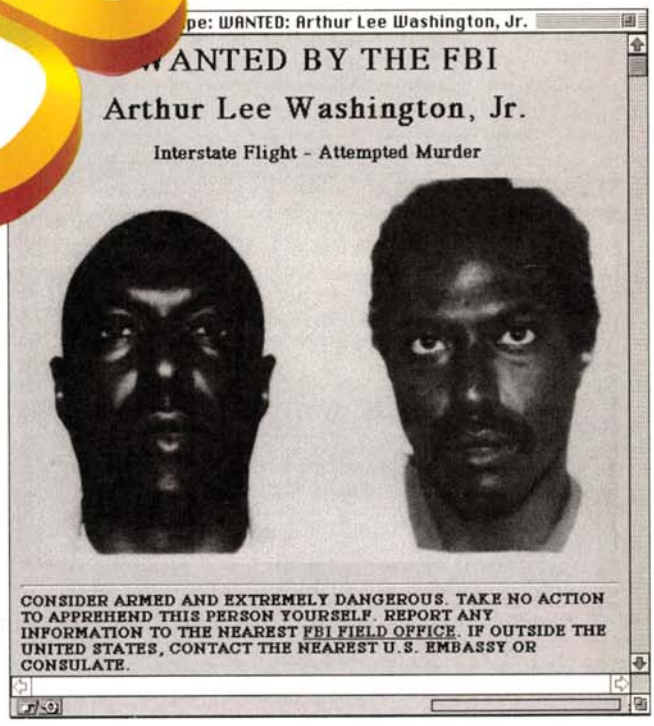
Mix, les brèves qui font l'actualité.

Par Olivier Malnuit.

La chansonnette à Bill Gates
Exclusif! Bill Gates prendrait actuellement des cours de chant. Un PC relié à son micro l'informerait en permanence s'il chante juste ou pas. Avis de l'intéressé: "Il est amusant qu'un studio d'enregistrement coûte encore 100 000 dollars, alors que je disposerai des mêmes moyens avec mon PC dans moins de cinq ans."

In deo gratias!
Sommes-nous tous les enfants pervertis du rapport Kinsey? L'étude publiée en 1948 et qui fait autorité en matière d'éducation sexuelle reposerait -en partie- sur les témoignages d'un détraqué. Cette "fraude", qui pourrait se révéler l'un des plus grands canulars scientifiques du siècle, ne manque pas de fournir des argument au Family Research Council, mouvement puritain on-line, pour exiger sur le champ un retour à l'ordre moral.
http://www.townhall.com/townhall/FRC/

2 pièces avec vue sur le Web
Sur Internet, le site Minitelorama diffuse gratuitement les petites annonces -environ 10 000 par jour- des différents 36-15 A Vendre et 36-15 A Louer, alors que la consultation Minitel coûte encore 3,19 fr. la minute. On ne dira jamais assez les avantages à être connecté.
http://www.mimitelorama.com:5000/



Devine qui vient dîner ce soir?

Ne songez même pas à inviter cet homme pour un goûter d'anniversaire chez Mac Donald's. Arthur Lee Washington, 46 ans, cicatrice au bras droit, au cou et aux deux épaules, est considéré comme l'un des truands les plus dangereux du monde. Avec O'Neil Vassel -leader présumé du gang des "Rat's"- ou Ali Al Megrahi -l'un des auteurs de l'attentat de Lockerbie- il occupe la "une" des avis de recherches sur Internet. Le FBI, qui compte bien sur le Réseau pour renforcer ses enquêtes au niveau mondial, publie sur le Web la photo et le signalement des 10 fugitifs les plus recherchés des Etats-Unis. On y apprend tout sur la vie de ces renégats, de leur numéro de sécurité sociale à leur dernier pseudonyme connu, en passant par le montant de la prime (jusqu'à 4 millions de dollars) offerte pour leur capture. Mais surtout, comme le recommande la home-page des agents fédéraux: "Ne tentez rien par vous même pour appréhender les suspects!"
http://www.fbi.gov/toplist.htm

Enchanté...

Voici la meilleure manière de saluer un inconnu dans une soirée: un bras contrôlé avec embouts ajustables qui "force" le respect. On peut y fixer les accessoires de son choix: microcanon espion, compteur Geiger ou fusil thermique, puis les actionner du doigt, grâce à un système de câbles. Bon... En réalité, ça ne sert strictement à rien! Mais l'effet est garanti.

Le médecin électronique reçoit sans rendez-vous.

La télé-médecine va-t-elle nous sauver? Ou créer une nation d'hypocondriaques? Selon les médecins, d'ici à l'an 2000 n'importe lequel d'entre nous pourra s'auto-consulter grâce aux réseaux informatiques. Des bornes de soin multimédia, placées en centre-ville, nous fourniront les informations nécessaires à un check-up complet (voire une automédication). De migraines en douleurs passagères, les consultations ressembleront à un défilé perpétuel mais les vrais problèmes seront dépistés à temps. Un système de vidéoconférence permettra également de se faire examiner par un spécialiste, sans avoir à traverser le pays pour autant. Les infirmières d'une antenne locale filmeront avec une caméra numérique le patient, et le médecin pourra établir son diagnostique comme s'il était dans la pièce. Aux Etats-Unis, pas moins de 50 projets de télémédecine sont à l'étude, qui sont principalement destinés aux malades nécessitant des soins à domicile. Mais de gros groupes hospitaliers y voient aussi le moyen d'exporter leur savoir-faire médical. Des liaisons-vidéo par satellite auraient déjà été établies entre l'Arabie Saoudite, la Norvège et les Etats-Unis, pour permettre des consultations payantes à distance. En un mot, ne plus mourir sera peut être une affaire de technologie et... d'argent.

Je parle à qui je veux!

Certains abonnés du téléphone possèdent leur "guest-list". Un cercle d'initiés qui, munis d'un code secret, sont les seuls à pouvoir composer leur numéro. Le verrou électronique (voir ci-contre) placé sur leur ligne refoule en effet tout appel indésirable. Un système qui rappelle un peu celui du filtrage sur répondeur, à la différence près que là les vendeurs de cuisine, les animateurs radio ou les satyres ne parviendront même pas à faire sonner votre combiné. Telescreen, TS-300, The Edge Company, P.O Box 826, Brattleboro, VT 05302, USA. Contact: 19+ indicatif USA+ 1-800-732-9976

ADDISON-WESLEY

Connectez-vous aux mondes informatiques

addison@worldnet.net

- **Kit complet de connexion, les meilleurs utilitaires...**
- **La mise à jour 1.0 du système 7.5**
- **CD-Rom Macintosh 198 FF TTC**

Addison-Wesley France
en librairie

DEMANDE D'INFORMATION
à retourner aux éditions Addison-Wesley
41, rue de Turbigo - 75003 Paris

Nom .....
Fonction .....
Société .....
Secteur d'activité .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Téléphone .....

Un casque, un jeu!
Certains centres de jeux valent le détour. L'espace 2025, situé en plein centre de Paris, est entièrement dédié aux jeux en images virtuelles. Trois nouveautés inédites y sont à découvrir: Galaxian, Street Fighter Alpha et Rave Racer. Centre Familial de Loisirs, Espace 2025, 11 Bd de Sebastopol, 75 001 Paris. Tel: 45 08 42 94

Rave on-line
Les "Travelers" de Stonehenge n'auront plus à craindre l'arrivée de la police. Le constructeur Intel, associé à la fondation English Heritage, projette de créer une version virtuelle du monument sur Internet.

Où sont les bus?
Les parisiens l'ignorent, mais certains bus font l'objet d'une filature. Le système Aigle, expérimenté par la RATP depuis fin 1994, permet la localisation précise des autobus par un satellite d'observation. Un système de positionnement qui, bien sûr, ne fonctionne pas en période de grèves. Voir le site Web de la RATP: http://www.ratp.fr/homepage_eng.html

Préservons-nous.
Phantasmagoria, un nouveau jeu-vidéo commercialisé en Angleterre par la société Sierra On-Line, comporte une fonction carré blanc pour ses scènes de violence. L'utilisateur peut ainsi désactiver les moments les plus explicites en triple-cliquant sur son Joystick.

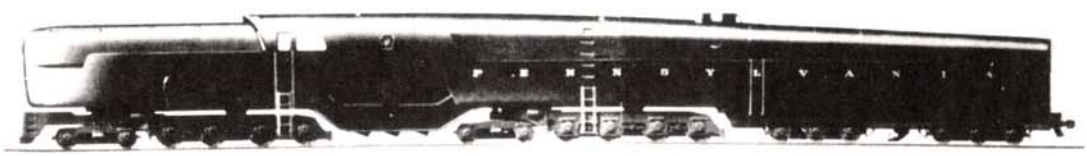
Deus Ex-Machina

Les combats de robots vont-ils remplacer Bay-Watch?
C'est la question que se posent aujourd'hui tous les directeurs de programmes. A Londres, un show, opposant dans une arène plusieurs machines radio-pilotées, a récemment battu tous les records d'audience. On y voyait des gladiateurs mécaniques s'affronter jusqu'à l'anéantissement au moyen de perceuses, tronçonneuses et harpons. Après les reality-shows et le procès Simpson, voici peut-être l'émergence d'un nouveau culte audiovisuel. Violent, tribal, jubilatoire, bref... parfaitement télégénique. Le concept, créé il y a quelques années à San-Francisco par des performers techno*, présente l'avantage d'offrir aux annonceurs une joute dans laquelle ils peuvent "physiquement" imposer leur domination et écraser la concurrence. Les composants électroniques équipant les machines sont d'ailleurs gratuitement fournis par les constructeurs. Trois chaînes britanniques seraient sur le point de coproduire des tournois, et la BBC 2 s'est assurée les services des meilleurs spécialistes d'effets spéciaux, dont Tom Carney, le créateur de Judge Dredd, afin d'en assurer la mise en scène.
*Voir sur Internet les images du Survival Research Laboratory http://robotics.eecs.berkeley.edu/SRL/

Laissez-faire city

Voici la ville-manifeste. Un hôtel de campagne qui, sur les traces d'Ayn Rand* et du projet Oceania, tente de réconcilier ultra-libéralisme, technologie et pampa. Ne vous fiez pas aux apparences, le projet est bien réel. Ses créateurs, qui viennent de lancer un appel d'offres dans la presse anglaise, prévoient d'ici à 3 ans la construction d'un complexe d'affaires sur une concession achetée au gouvernement du Costa Rica. Pendant 50 ans, ses habitants pourront y vivre et y travailler sans subir d'autres taxes que leur ticket d'entrée dans la cité libertarienne. Les immeubles seront dotés des meilleurs équipements informatiques et télématiques, mais cet éden du libéralisme ne comportera aucune infrastructure publique. En l'absence d'un réseau routier, les transports se feront par hélicoptère. Les hôpitaux seront des cabines de soins privées et la police, une milice payante. Soixante investisseurs auraient déjà apporté leur participation et un bon nombre de particuliers souhaiteraient y acquérir leur citoyenneté. Mais les milieux d'affaires restent plus que sceptiques. Surtout depuis que le Sunday Times a révélé que le montage financier de l'opération reposait en réalité sur un système de ventes pyramidales. Et si Laissez-Faire City n'était qu'une escroquerie?
*libertarien et philosophe

Futur express



Quel train prendre après les grèves? Sûrement pas le Corail de 7h45 avec tablettes individuelles et "lampettes" orientables. Mais peut-être l'un des 250 nouveaux trains high-tech du réseau ferré britannique. Gérés par Porterbrook, une compagnie ferroviaire fraîchement privatisée, ces trains du futur regroupent un centre commercial, des salles de conférences, des bureaux et tout l'équipement informatique nécessaire pour continuer à travailler pendant la durée du trajet. Les compartiments ne sont pas des cabines collectives mais de véritables studios privés avec double-lit, sièges hydrauliques, téléviseur et un écran GIS, qui indique la position du train. A noter également qu'un logiciel de réservation pourra bientôt être téléchargé, via le service en ligne de British Rail, l'équivalent de notre SNCF; il permettra depuis son ordinateur de trouver une place 3 minutes avant le départ du train. Au passager de rejoindre ensuite la gare en un temps record.

Les joues en feu

Attention, cet homme a la fièvre! En réalité, la température de son visage ne dépasse pas les 37 degrés, mais elle diffuse une empreinte thermique permettant de l'identifier aussi sûrement qu'une empreinte digitale. Après 16 ans de recherches, les militaires US ont découvert que la chaleur du visage produisait un tracé unique pour chaque individu. Une caméra infrarouge, de même type que les lunettes thermiques utilisées la nuit par les snipers, permet de reproduire votre thermogram et d'en comparer le dessin avec celui contenu dans la mémoire d'un ordinateur. L'identification est instantanée et sans erreur possible. Même un sosie ou un frère jumeau ne pourrait duper le système. David Evans, Président de Technology Recognition System, la société qui commercialise le procédé aux Etats-Unis, affirme qu'il pourrait bientôt équiper les banques et les ministères. Les cliniques l'utiliseraient également pour identifier à coup sûr les nouveaux-nés et lutter contre les vols d'enfants.

Plus safe que moi...?!

Connaissez-vous le safer-sex? Une pratique sexuelle ultra-protégée qui confine au flirt chirurgical. Sur Internet, ses partisans préconisent l'utilisation d'un voile en latex pour tout rapport bucco-vaginal. Comment? En découpant un joli rectangle en plastique à partir d'un gant de laboratoire. On ne sait pas si ça marche, mais cela ne manque pas de "sex-credibility". http://www.cmpharm.ucsf.edu/~troyer/safesex.html

EXCEPTIONNEL!

Surfez Gratuitement sur AOL... et sur INTERNET !

AOL arrive en France...

AOL France vous propose de tester gratuitement son nouveau service en ligne. Participez à la construction du meilleur service en ligne, donnez-nous votre opinion sur le fonctionnement, le contenu, le système...

AOL est très facile à utiliser et encore plus facile à essayer. Nous sommes tellement certains que vous aimerez AOL que nous vous proposons de l'essayer **GRATUITEMENT** jusqu'au lancement commercial en mars 96!

Tout ce que vous devez posséder est un **PC équipé de Windows**, un **modem** et quelques connaissances en anglais pour les premières semaines du test. AOL est disponible pour le coût d'une communication locale en région parisienne puis, à partir de février 96, en province.

Découvrez en avant première les programmes français de plus en plus riches!

AOL, c'est :

- le courrier électronique (y compris par Internet);
- des jeux;
- des logiciels à télécharger;
- tout Internet;
- une mine d'informations originales...

Pour profitez de cette offre exceptionnelle, laissez-nous vos coordonnées au :

AOL

Numéro Vert 05 420 120
ou sur **Minitel 3615 AOL***
*coût : 1,01 F/min
ou par e-mail : **decouvrez@aol.com**

Nous vous enverrons votre kit complet de connexion.

Bertelsmann Online France - 4, rue de la Bourse - PARIS 2e - RCS Paris B 402 192 777

Testostérone pour tous!
Un traitement à base d'hormones mâles pourrait redonner force et désir aux hommes de plus de 65 ans.
On l' appliquera chaque matin sur la poitrine au moyen d'un patch adhésif.
http://www.wdn.com/mirkin

Les mots "branchés"
Comment parler du Réseau sans prononcer les mots Cyberspace ou Netsurfing? Plusieurs connectés ont décidé de réinventer le langage Internet à l'aide d'une formulation tout aussi imagée. Ils ne disent plus Cyberspace mais Fruit & Nut (fruit et noisette) et préfère employer l'expression Netwandering -littéralement flâner sur le Net- que Netsurfing.

Paroles de femmes
Les conversations féminines se pimentent sur Internet. Le magazine américain *Penthouse* a décidé d'en reproduire certaines dans son édition papier, en se demandant pourquoi le fait de parler sur un Réseau informatique rendait les femmes si... explicites.
Penthouse US Edition, Décembre 1995

Voyons-nous sur le Web
La vidéoconférence va-t-elle coûter le même prix qu'une communication téléphonique? Picturetel, leader du marché, prévoit de commercialiser d'ici à la fin de l'année prochaine un logiciel, qui permettra la communication audio et vidéo sur Internet. Les conversations seront sécurisées et le programme comportera également la prochaine version de Windows 95.

Le bluffeur

Par Ariel Wizman

Newton et sa pomme

Voici un des secrets les mieux gardés de l'Histoire Universelle: **la pomme est l'ennemie de l'homme.** Oui, ce fruit aux allures innocentes s'arrange depuis toujours pour apparaître dans des endroits où tout se passe bien, afin de pourrir l'ambiance. La pomme redoute le ver mais nous redoutons ce fruit, synonyme de tentations, de mauvais choix et de digestion difficile!
La découverte de cette causalité spiritualo-fruitière remonte au Paradis terrestre, époque de la bévue d'Eve, balourdise sans laquelle notre dos, au lieu de porter le poids de calamités comme la vieillesse, la maladie ou les repas en famille, serait orné d'ailes du plus beau plumage. Nous serions devant un buffet à volonté garni de succulentes grenades, fruit si innocent qu'il n'a jamais fait élire le moindre candidat aux élections. Ce n'est pas non plus une grenade que l'allumé Guillaume Tell a décidé de viser après avoir collé la tête blonde de son bambin juste en dessous, mais une pomme!
Une pomme qui agite encore aujourd'hui les diverses académies scientifiques anglaises. Celle que le fameux Newton est censé avoir vu choir avant de découvrir la gravitation universelle. Michael White, déjà biographe de Stephen Hawking, d'Einstein et de Darwin, vient de s'attaquer dans "The last Sorcerer" à l'icone de la science moderne anglaise: ce bon vieil Isaac. White soutient que Newton a inventé l'histoire de la pomme tombant de l'arbre pour donner l'image d'un amoureux de la nature, alors que ses vraies passions avaient plutôt à voir avec la sorcellerie, considérée à l'époque comme une forme de pornographie. L'histoire aurait été embellie par sa nièce, relations publiques -et au passage maîtresse- Catherine Barton. D'après le biographe, les lois de la gravitation universelle seraient dues à une expérience sur l'extraction des sels dans les métaux. Newton aurait constaté que certaines substances, refusant de s'évaporer une fois chauffées, devaient être retenues à terre par une force. Newton ne cherchait pas la gravité mais une force "universelle", sans savoir si elle était électrique, magnétique, occulte ou gravitationnelle. A ces noirceurs ésotériques, à cette supposition d'inceste, White ajoute une relation homosexuelle avec un mathématicien suisse. Les spécialistes traditionnels de Newton restent à ce jour partagés, tandis que Richard Newton, dernier descendant direct du physicien, s'avoue dégoûté: "Jamais Uncle Icky n'aurait fait de telles choses, ni inventé une telle histoire. Il craignait Dieu! Cette conspiration est farfelue!".
Prochaine théorie de conspiration: O.J était innocent.

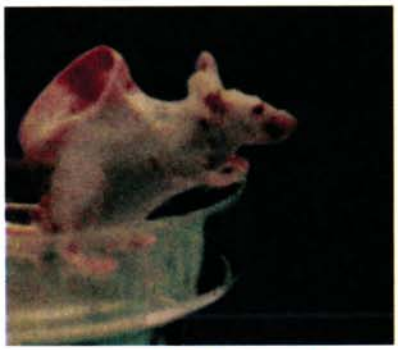
Roi des animaux recherche compagne sur Internet

Pas facile de trouver l'âme soeur quand on est un lion d'Asie, broyant du noir dans une cage en Pologne. Sarah Christie, responsable informatique du zoo de Londres, vient de créer la première banque de données sur les félins en captivité. Les zoos du monde entier sont invités à lui communiquer sur son site web les noms de leurs pensionnaires, afin d'en favoriser la reproduction par race et par type génétique. Un logiciel se chargera ensuite de désigner les futurs amants...
http://www.wcmc.org.uk/data/dat_main.html

Les seins de Nina sont virtuels

Elle s'appelle Nina, et je ne laisserais personne dire que c'est une fille comme les autres. Enfant 3D du dessinateur Fred Beltran, elle se maquille avec Painter X2, s'exprime sur Fontographer et sait "placer" ses seins dans le décor virtuel de Ray Dream designer. Avec elle, une certaine bande dessinée vient de quitter les planches à dessin pour l'univers graphique des logiciels. Va-t-elle ôter son bustier parce qu'elle vient d'intégrer l'interface d'un CD-Rom? Rien n'est moins sûr... Mais on pourra en juger par soi-même au prochain Festival d'Angoulême* ou très prochainement sur le Web.

* du 25 au 28 Janvier



Cette image va choquer la société des animaux. On y voit une oreille artificielle greffée sur le dos d'une souris de laboratoire. L'expérience menée par deux chercheurs de Boston, Charles et Joseph Vacanti, tendrait à prouver que l'on peut "reconstruire" une personne vivante comme on le fait pour une machine endommagée. Au moyen d'anticorps, les deux chercheurs sont parvenus à ramener au stade natal les cellules nerveuses du cobaye et donc, à remettre en marche son processus de croissance. Le rongeur, dont la moelle épinière avait été brisée, a pu ainsi régénérer son système neurologique, retrouver petit à petit l'usage de ses membres et subir une greffe sans risque de rejet. Bien sûr, les applications chirurgicales d'une telle performance sont encore à définir, mais elles représentent un espoir considérable pour des milliers d'accidentés. Bientôt, la médecine pourrait recréer des prothèses biologiques et les greffer sur les membres défectueux. On sait que la peau du prépuce d'un bébé circoncis peut déja servir à recréér en laboratoire l'épiderme d'un grand brûlé. L'intestin des cochons est également employé pour remplacer certaines artères. Quant aux implants électroniques dans la tête, Steve Austin en porte déjà depuis plus de 20 ans...

Fais-moi une oreille dans le dos!

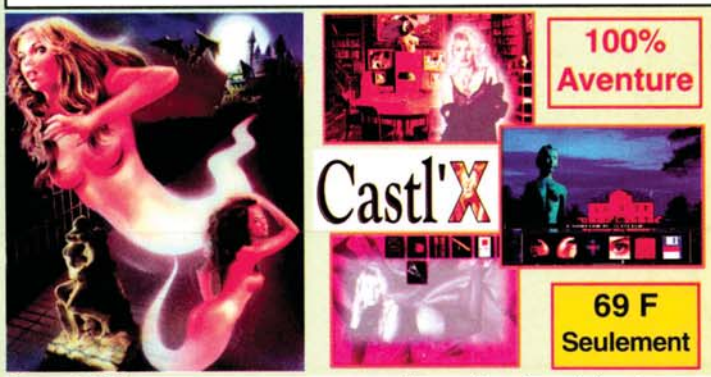
Après B O M B ' X un jeu érotique hilarant

50 niveaux de franche rigolade. 2 phases distinctes. **Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu.** Mode 4 joueurs en simultanée.

et D A L ' X, un autre jeu érotique tout aussi délirant

15 niveaux immenses et délirants. Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie. **Univers en 3D avec scrolling.** Mode 2 joueurs en simultanée avec 15 niveaux supplémentaires.

CASTL'X sera disponible en kiosque à partir de mi janvier. Ne le manquez pas!



Castl'X:
un grand jeu d'aventure sur disquette pour micro coquins!
- En Haute Résolution 256 coul.
- Un scénario original.
- Près de 100 objets manipulables et combinables.
- Nombreux pièges & énigmes.
- Et la présence de Maëva!

Ces jeux sont disponibles auprès de MEDIAGOGO, 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

en retournant le bon de commande ci-joint, accompagné de votre règlement (CCP, chèque, mandat-lettre) à l'ordre de Mediagogo. Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci d'utiliser le mandat.

Recevez les jeux chez vous sans autres frais:

Commandez par minitel

sur 3617 DHA2

NOUVEAU, FACILE et ECONOMIQUE !

BON DE COMMANDE (A remplir en capitales)

Machine	Titre	Prix
❑ PC	❑ Bomb'X	❑ 1 titre 69 F
❑ MAC	❑ Dal'X	❑ 2 titres 120 F
❑ Amiga	❑ CASTL'X	❑ 3 titres 170 F

Montant total: ..... F + port 15 F ..... soit F

NOM :..... PRENOM :.....

ADRESSE :.....

.....

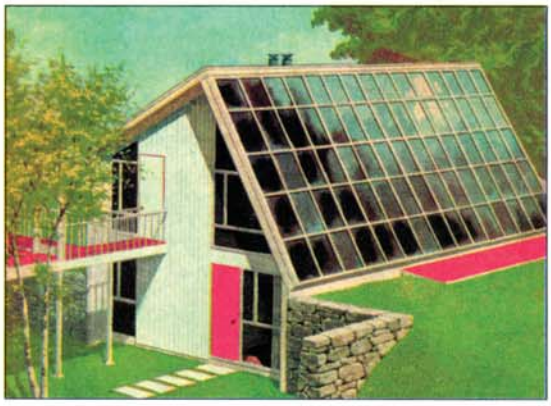
Code postal :..... Ville:.....

I.A. 7

par Olivier Malnuit

Ça arrive...

Inventions d'hier, déjà disponibles aujourd'hui. Les vieilles technologies n'en finissent plus de nous étonner.



LA MAISON SOLAIRE

"Les romains avaient leurs esclaves, les hollandais leurs éoliennes, nous aurons le soleil..." aurait déclaré en 1938, Godfrey Cabot, membre à vie du Comité de Chauffage Américain. Pendant 19 ans, ses ingénieurs ont cherché comment transformer les rayons solaires en énergie domestique. Après avoir tenté d'enfermer la lumière à l'intérieur d'une boîte isotherme, installé une batterie de miroirs réfléchissants sur les terrasses et maudit les jours de pluie, la maison solaire a enfin vu le jour dans un village du Massachusetts. Une double baie vitrée de 60 m^2 y emmagasine la chaleur du soleil grâce à un réseau de tubes en cuivre. L'eau contenue dans ces tubes est évacuée vers un réservoir souterrain et redistribuée dans les canalisations de la maison. Un échangeur de chaleur permet également, à l'aide du même procédé, de refroidir chaque pièce en été. Enthousiaste, la première famille à être chauffée à l'énergie solaire nous a confié prendre un certain plaisir à organiser des fêtes de voisinage.

LE BAT-O-MOBIL

Finissons-en avec les privilèges des plaisanciers! Ce Bat-O-Mobil, construit en 1959 par deux industriels bretons, pourrait bien sonner l'heure des premiers bouchons en mer. Il coûtera deux fois moins cher qu'un bateau classique et sera vendu chez les concessionnaires auto comme deuxième véhicule. Entièrement en aluminium, on le remorquera partout grâce à ses trois roues rétractables. Certains l'utiliseraient même déjà comme roulotte de fortune. Rappelons que le Bat-O-Mobil est équipé d'un réfrigérateur et d'un réchaud électrique.

LES LUNETTES-SONOTONE

On estime qu'un million de malentendants pourrait en porter avant la fin du siècle. Les sonoptiques solaires sont des lunettes de vue avec amplificateur acoustique incorporé dans la monture. Aucune pile n'est nécessaire puisque le sonotone est alimenté en électricité par des capteurs au silicium placés sur la branche droite. Le prototype, qui a été présenté au salon optique de Berlin en 1966, pourrait très prochainement recevoir l'aval du Ministère de la Santé.

LA MACHINE À ÉCRASER

Ne prenez pas cet instrument à la légère. Inventé en 1963 par un employé municipal de Detroit, il permet de tasser le sol de manière à empêcher la repousse du gazon. Ses deux rouleaux compresseurs pèsent chacun plus de 150 kilos à vide et 300 kilos remplis d'eau. On les utilisera également pour goudronner la chaussée, se changer les idées ou se débarrasser d'un ami gênant. Ne pas laisser à portée des enfants.

LA MINI-CAR

Voici la nouvelle ère de l'automobile. Loin des Plymouth et des Dodge rutilantes, la mini-car répond aux besoins de l'homme moderne. Car les temps ont changé! Pour lutter contre l'encombrement des grandes villes, un constructeur finnois vient de lancer la "Wiina" (voir photo), un micro-véhicule de moins d'1m30 de longueur. A Rome, Vito Pecori a construit lui-même une voiture de poche avec un moteur de scooter. Et selon nos informations, les usines Fiat seraient sur le point de fabriquer un prototype miniature. Nom de code: Fiat 500.

Brèves

America Online compte aujourd'hui 4,5 millions d'abonnés aux Etats-Unis. La progression de ses abonnements a battu tous les records au dernier trimestre 1995.

Sega et Matsushita seraient sur le point d'associer leurs efforts pour créer la future génération de jeux-vidéo. Un secret absolu entoure les négociations.

Les chaînes de TV interactives font aussi faillite. Zing Systems vient de cesser d'émettre aux Etats-Unis après avoir connu de sérieuses difficultés financières. C'est la deuxième chaîne du genre à déposer son bilan.

Le marché de la vidéo à la demande représentera aux Etats-Unis 1.3 billion de dollars à la fin du siècle. Il n'était que de 131 millions de dollars en 1994.

Compuserve n'est pas à l'abri des pressions internationales. Un juge allemand a obtenu du fournisseur d'accès la suppression temporaire de 200 newsgroups. Chaque newsgroup avait été spécifiquement identifié par le magistrat.

L'agence Reuter vient de s'offrir 2,5% du capital de Yahoo, le célèbre catalogue Web. L'opération financière comporte également un accord de contenu. L'agence de presse fournit désormais des infos -gratuites- sur le site de Yahoo

Business Bulletin par Olivier Malnuit

Vive le front anti-Microsoft!

Si certains n'aiment pas Bill Gates pour ses cravates, d'autres veulent simplement l'empêcher de devenir maître du monde. La bataille d'Internet pourrait devenir la dernière de Microsoft.

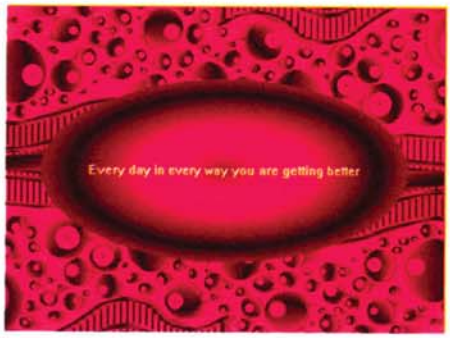
Dimanche, 7/7, 19h30, Bill Gates se présente aux français.
L'homme le plus riche du monde a l'air d'un homme comme les autres. C'est un vieux môme sympathique, un drôle de gars à lunettes qui sait bien parler d'Internet, des ordinateurs, de l'avenir... Est-ce un professionnel du marketing? Un VRP mondial aux poches remplies de contrats et d'études de marché? Nenni... Juste un visionnaire venu nous faire profiter de sa bonne parole, un ami à écouter en famille, un messie... Il faut dire que les derniers mois écoulés furent comme autant de miracles pour ce prophète de *La route du futur**. Le lancement de Windows 95 et de son service on-line, Microsoft Network, a fait plus de bruit que la dernière multiplication des pains. Et même la plainte pour concurrence déloyale, déposée par ses concurrents auprès de la justice américaine, semble aujourd'hui comme une cabale de romains venus confondre l'Eternel. Mais ce soir là, lorsque Jésus Gates reconnaît l'explosion d'Internet comme l'événement le plus important depuis la création des PC, sa dernière prophétie sur le Web est peut-être une de trop. Désormais, les temps ont changé et certains seconds couteaux de la technologie semblent déterminés à ne pas laisser Bill Gates s'emparer du Réseau. Des sociétés comme *Sun Microsystems*, *Silicon Graphics* ou *Oracle*, qui, encore récemment, faisaient figure d'enfants pauvres a côté du géant de l'informatique, entendent aujourd'hui profiter de leur avance sur les mondes en ligne pour définitivement casser la toute puissance de *Microsoft*. En tête de cette révolte des esclaves, Bill Joy, cofondateur de *Sun Microsystems* et légende vivante de l'informatique (c'est le créateur d'*Unix*), se bat sur deux fronts: changer les systèmes d'exploitation des ordinateurs connectés aux Networks et empêcher toute société, même la sienne, de dominer Internet. Et les enjeux d'une telle bataille sont énormes. Télécommunications on-line, sécurité des transactions, animation vidéo 3D des sites Web, autant de champs d'innovations techniques, qui devraient rapporter des millions de dollars et où *Microsoft* ne possède aucun leadership. D'ailleurs, il est vrai que *Microsoft* n'est venu que plus tard sur le marché Internet. Bill Joy développait déjà dans sa version d'*Unix* en 1982 un puissant logiciel de communication cédé gratuitement par *AT&T*, et *Sun Mictrosystems* mettait en place des réseaux privés quand Bill Gates songeait encore à faire fortune. Java, la dernière découverte de *Sun Microsystems*, est le langage de programmation qui va faire danser Internet. Et c'est aussi l'atout majeur du front anti-Gates. Sa diffusion gratuite sur le Web rapporte à défaut d'argent, la sympathie de toute la communauté on-line. Salué par les hackers comme un modèle de sécurité, le programme permet d'animer l'interface d'un site et de se connecter avec un ordinateur de très faible puissance. Avec la généralisation de Java, les fabricants d'ordinateurs pourraient orienter leur production vers des terminaux Web à très bon prix. Et ce serait alors toute la stratégie de *Microsoft*, basée sur une extension radicale du mode Windows à Internet, qui s'écroulerait. Si Bill Gates, à travers la promotion de son livre, cherche à devenir aux yeux du monde entier l'incontestable Monsieur Futur, Bill Joy, lui, tente de capitaliser l'effet Java pour doter *Sun Microsystems* d'une image de leader absolu des technologies on-line. "Je ne sais pas si cela nous permettra de faire une marge à 36% comme *Microsoft*, mais dans le fond, je n'ai rien contre." confiait-il récemment au magazine *Fortune*. En effet, les ventes de ses stations de travail pour le Web seraient en très nette croissance, son chiffre d'affaire a augmenté de 20% et son action en bourse a triplé en 1995. Qui a dit que l'Internet était un réseau à but non-lucratif?

* la dernière oeuvre didactique de Bill Gates, éditée chez Belfond

fatal error

Grotesques. Honteux. Minables. L'essentiel des produits à éviter d'urgence!
Par Marius Canto.

Endorfun



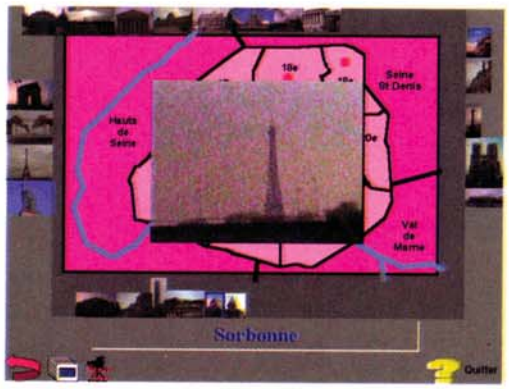
Peut-être vous souvenez-vous de "light corridor"? Un jeu "psychédélique" qui, plus qu'une simple distraction stérile, devait vous ouvrir de nouveaux horizons. Time Warner Interactive décide de faire également dans le soft zen, le voyage informatique au-delà des portes de la perception... Bref, un voyage dans le ridicule. Réussi d'ailleurs pour ce qui est du ridicule. *Endorfun* est un jeu stupide, à la réalisation sommaire. Faites attention au moment de l'acheter de ne pas être repéré par une de vos connaissances. Le concept est inintéressant (genre puzzle simpliste) et la réalisation consternante. Mais on atteint des sommets lorsqu'apparaissent sporadiquement des conseils de vie, destinés à vous POSITIVER. "De jour en jour, dans tous les domaines, vous devenez meilleur", "vous êtes libre", "vous être le maître de votre destin"... Pouah!
Pas besoin de le mettre à la poubelle si on ne l'achète pas.
CD-Rom Mac/PC, TWI, trop cher.

Arnaque cadencée

Carte mère Pentium PCI Evol. 150 Mhz- Chipset INTEL TRITON - Micro processeur INTEL ventilé - Mémoire cache 256 Ko ext. 512 Ko - 8 Mo ram ext. à 128 - Controleur E-IDE Local bus - Lecteur disquette 1,44 Mo - Disque dur fast IDE 850 Mo - Carte vidéo PCI DIAMOND STEALTH 1 Mo ext. 2 Mo- Moniteur 15" couleur ESVGA pitch 0.28 N.E. 1280 X 1024, plein écran, MPRII- 2 garanti 1 an sur site- ports série UART 16650, 1 parallèle ECP+EPP- Souris avec tapis - Boitier mini tour -Clavier 102 touches. Configuration garantie 5 ans (1 an pièces et M.O. + 4 ans M.O. retour atelier).

P 150 12490 F TTC
P 133 10990 F TTC
P 120 9990 F TTC
P 100 8990 F TTC

C'est bien connu. L'art de la vente consiste à persuader le péquin moyen que l'inutile est totalement indispensable. Difficile de faire la différence avec l'arnaque. Les fameux "Tin men" américains qui, après guerre, se débrouillaient pour revendre aux ménagères des dizaines de tonnes de tôles ondulées rachetées à bas prix à l'armée, ne faisaient pas la différence. Nous avons aussi nos petits génies de l'arnaque totale dans le domaine de la micro-informatique. En effet, la presse spécialisée accueille dans ces pages nombre de publicités pour des revendeurs, VPCistes ou non, assez peu regardant quant au concept de "déontologie"... Preuve par l'exemple: Le Pentium, avant l'arrivée du Pentium Pro, est encore à l'heure d'aujourd'hui le processeur le plus puissant qu'un PC puisse utiliser. Seule différence de puissance entre un Pentium et un autre: sa cadence, exprimée en Mhz, soit, plus simplement, sa vitesse. CD Vision prétendait, en décembre, vendre le PC le plus puissant du monde: le Pentium 150 Mhz pour la modique somme de 12 490 francs TTC! Reste un tout petit problème: à cette date, le Pentium 150 n'existait pas! Développé par Intel, ce processeur ne sera mis en vente qu'à partir de la mi-janvier, et uniquement par les principaux constructeurs, dont Gateway. Surprise, donc cogitation. Et bien sûr, coup de fil au revendeur. "Oui, nous vendons un P150, mais vous comprenez bien, une telle machine nous n'en avons déjà plus en stock... Une machine en démonstration? Voyons! Nous ne pouvons nous permettre d'immobiliser une machine d'une telle valeur!" Rappelons pour la petite histoire que la configuration était proposée pour la faramineuse somme de 12 490 francs! Le vendeur espère-t-il attirer les gogos qui s'imaginent avoir trouvé le meilleur revendeur, le plus à la pointe? Confronté à de telles pratiques, il n'existe qu'une technique à adopter: la fuite. le pire c'est que CD Vision n'est pas un cas isolé... Ainsi, Shark proposait, lui, dès décembre cinq configurations P166! Offre d'autant plus ridicule que la conférence de presse destinée à présenter le premier prototype de ce processeur n'aura lieu que le 8 janvier... La date de sortie du premier PC équipé n'ayant même pas été fixée!
Minables, les "Tin men". Ridicules. Amateurs. Ils vendaient un produit qui existait.



Paris

Il est de notoriété publique que l'attirail traditionnel du touriste se compose d'un bob, d'un appareil photo et d'un ordinateur portable. Enfin, c'est avec cet attirail que l'équipe de Stellimex doit partir en vacance. Cet éditeur a en effet développé un CD-Rom consacré à Paris où il est question de monuments, de restaurants, d'hôtels, de monuments et d'hôtels. Bienvenue dans la ville lumière! La capitale mondiale de la gastronomie! Enfin, presque. Parce qu'après l'aperçu de Paris donné par ce CD-Rom, vous aurez plutôt tendance à penser que Paris est une ville portuaire (toutes les vidéos sont *mal* tournées à partir des bateaux-mouches) et le paradis des restaurants ringards. Entre *Batifol* et *ô Poivrier*, on ne sait que choisir!
Hop! A la trappe le CD-Rom!
CD-Rom PC, 260 francs qui ne rentreront pas dans la poche de Stellimex

LE PC EST VOTRE UNIVERS ?

Chaque mois, un magazine et un CD-Rom. Chez votre marchand de journaux

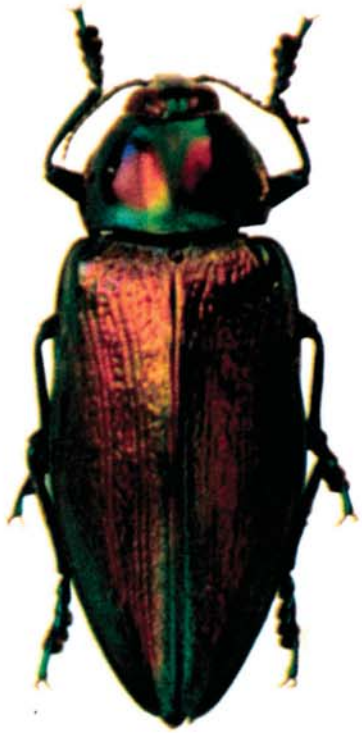
CD-Rom PC

PC FUN
Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez

VOUS AIDE À LE CONSTRUIRE

Super Woofer Actif
SW-500
La seule solution pour, à coup sûr, réveiller les voisins récalcitrants. D'une puissance de 50 Watts, ce caisson de basse offrira à tout appareil hi-fi la puissance dont il a toujours rêvée.
3000 francs environ, Kenwood

technologiquement correct



Chitine et chrome, sang et silicone...
A la croisée des chemins de l'humain
et de la machine, il y a l'insecte...

Photo: Pierrre Andreotti. . **Make Up:** Greeshka. **Coiffeur:** Clovis . **Modèle:** Hélene. **Studio:** Night & Day.

Casque de réalité virtuelle CyberMaxx:
Immersion garantie dans les méandres de la réalité virtuelle ludique avec ce casque PC. Au programme des festivités, compatibilité avec Depth Dwellers, Descent, Doom, Flight Sim Toolkit, Fortress of Dr Radiaki, Heretic, Magic Carpet, Rise of the Triad, System Shock, Tank Commander, VR Slingshot et Wings of Glory.
6700 francs, Victormaxx Tech.

Des questions à la multitude de réponses qu'offre l'Univers Interactif.

Antisèche

par Ariel Wizman

>Les réponses aux questions suivantes n'intéresseront ni les délinquants norvégiens, ni les experts en dégâts des eaux nés avant 1910. Les mères de familles de 17 enfants ne les liront sans doute pas. Et nous le regrettons.

>Pourquoi y a-t-il si peu de pandas et TELLEMENT DE PORCS?

Il apparaît que, bien que plus goûtu que le panda, le porc est un animal qui a des défenseurs. Ainsi, en ce moment en Hollande, une levée de boucliers des agriculteurs en sa faveur embarrasse le gouvernement. Celui-ci a exigé des fermiers, possédant des porcs, de limiter leur population. La raison tient au fumier, produit par les déjections des 14 millions de porcs bataves. Si le Parlement ne met pas un frein à cette surproduction excrémentielle, les Pays-Bas vont au devant d'une catastrophe écologique. Les phosphates contenus dans ces sous-produits polluent l'eau courante et l'ammoniaque qui s'en dégage pollue les pluies. On a bien proposé d'exporter cette précieuse marchandise vers l'Inde, mais celle-ci a répondu qu'elle en avait assez et merci. Un député, essayant d'expliquer sa politique aux éleveurs, s'est vu recouvert d'un élégant mélange d'excréments et d'oeufs pourris. "Ce n'est pas comme ça qu'on fait de la politique" a-t-il déclaré.

>QUE MANGEAIT ELVIS?

>Un documentaire récent de la BBC a révélé le régime quotidien de l'Elvis des années 70. Réveillé à 5 heures de l'après-midi, Elvis mangeait six oeufs avec du beurre, une livre de bacon, une demi-livre de saucisses et douze biscuits. Un petit déjeuner à 5000 calories. Le déjeuner, vers 10 heures du soir, comportait deux sandwiches géants appelés "Fool's Gold", une spécialité de son cuisinier Buck Scott, où étaient étalés un pot de beurre de cacahuètes, un pot de confiture de fraises et une livre de bacon croustillant. Chacune de ces merveilles avoisinait les 42 000 calories. Puis, c'était le souper, avec 5 doubles hamburgers, du beurre de cacahuètes et des sandwiches aux bananes frites. Encore 5000 calories. Avec ses 94 000 calories quotidiennes, Elvis mangeait l'équivalent d'un mois de nourriture d'un homme normal.

"Manger est mon seul plaisir" disait Elvis.

>Pourquoi n'y a-t-il pas de REDEVANCE INFORMATIQUE, comparable à la redevance télé?

>Les ordinateurs bruxellois vont bientôt avoir à arborer une vignette, dont le paiement s'élève à environ 200 francs par an. Cette loi municipale est justifiée ainsi par un officiel de la Mairie: "Les ordinateurs remplacent des emplois, il semble donc complètement logique de les taxer". C'est le premier pays au monde à se lancer dans ce genre de fantaisie légale. La Générale de Banque, la plus grande banque de Belgique, aura, avec 5000 ordinateurs, plus d'un million de francs à payer. Quant à la Banque Bruxelles Lambert, son immeuble étant à la limite de la ville, seule une moitié de ses ordinateurs sera taxée.

>QUEL EST LE PRIX LITTERAIRE LE PLUS BIZARRE?

Le meilleur prix littéraire du monde est celui organisé par Diagram Books tous les ans à la Foire du livre de Francfort. Il récompense la personne arrivant avec le livre au titre le plus improbable, mis sur le marché dans l'année. Une petite sélection? *The Madam as entrepreneur: Career management in House Prostitution"* (Transaction press), Prix 1979, *Versailles: The view from Sweden"* (University of Chicago Press), Prix 1988, *How to shit in the woods: an environmentally Sound to a lost Art"* (Ten Speed Press), Prix 1989, *Lesbian Sadomasochism Safety Manual* (Lace Publications), Prix 1990. Mais le prix des prix ira sans aucun doute au lauréat de 1985: *Natural Breast enlargement with Total Mind Power: How to use the Other 90 percent of Your Mind to increase the size of your Breasts* (Westwood Publishing Co) ou *De gros seins grâce au contrôle total de l'esprit: comment mettre les 90% inexplorés de votre cerveau au service d'une plus grosse poitrine.* Ce concours donne l'occasion d'intéressantes constatations historiographiques. Ainsi, il existe une encyclopédie des dictionnaires, mais pas de dictionnaire des encyclopédies.

>COMMENT S'Y PREND-ON POUR FAIRE PLEURER LES STATUES DE LA VIERGE dans son salon afin que raquent les mamies croyantes avides de miracles?

>La solution à ce problème a été exposée dans le numéro de juillet de la revue scientifique *Chemistry in Britain:*

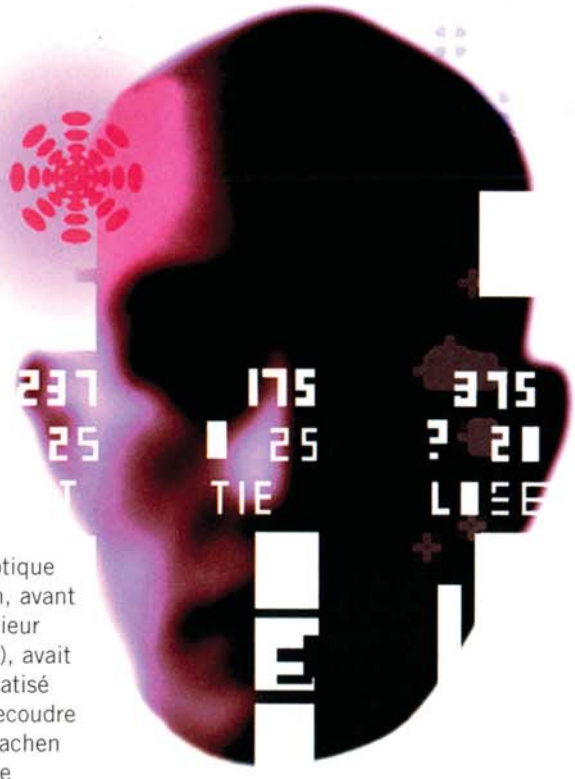
"Il faut une statue creuse en matière poreuse, céramique ou plâtre. L'icône doit être glacée ou peinte avec un produit imperméable. Ensuite la statue est remplie de liquide (par exemple par un petit trou dans la tête), le matériau va l'absorber mais le glaçage va l'empêcher de couler. Alors en grattant imperceptiblement, par exemple autour des yeux, des larmes vont sortir, comme si elles se condensaient dans l'air. Si cela est fait avec finesse, le procédé est indécelable une fois tout le liquide écoulé."

Une seule Madone pleurante a été authentifiée, en 1953, par l'Eglise.

Alerte!
Les robots piquent les emplois

par Daniel Ichbiah

FAUT-IL CROIRE NICHOLAS NEGROPONTE LORSQU'IL PREVOIT L'ARRIVEE DES ROBOTS DOMESTIQUES SUR LE MARCHE? Dixit le pâtre grec de Medialab dans son livre L'homme numérique: "On verra un jour des domestiques numériques munis de jambes pour monter les escaliers, de bras pour passer le chiffon à poussière et de mains pour porter les apéritifs (...) Il existe vraisemblablement une centaine de milliers de gens dans le monde qui seraient prêts à débourser 100 000 dollars pour un tel robot".



>Et urgence il y a, car les robots lorgnent d'ores et déjà vers LES FONCTIONS COURANTES DE LA SOCIETE ET SE REVELENT PLUS RAPIDES QUE LES HUMAINS pour des tâches telles que la peinture, la couture ou l'assemblage d'éléments. Chez Adidas, l'un d'eux teste les balles de football. Celui que GTRI Research a développé trie des objets sur une chaîne de montage.

>La création d'un objet robotique part souvent d'une bonne intention, avant de dégénérer... Philipp Moll, ingénieur mécanicien de Aachen (Allemagne), avait développé en 1985 un bras automatisé capable d'aider les chirurgiens à recoudre après une opération. La clinique Aachen Technical College l'a adopté afin de refermer les incisions dans la gorge des patients après le retrait d'une tumeur. Et pour cause: en une minute, un chirurgien ne peut coudre qu'un ou deux points de suture, alors que le bras conçu par Philipp Moll peut en exécuter quarante. L'opération est plus rapide et moins stressante pour les patients. Mais Moll ne pouvait s'arrêter en si bon chemin. Sa société commercialise aujourd'hui des bras destinés à coudre les vêtements plus vite qu'une vaillante couturière -20 secondes au lieu de 5 minutes pour une veste de sport.

>Le même argument de rentabilité est invoqué pour le bras injecteur d'Embrex. Ambiance film d'épouvante chez Hudson Food où des millions de poussins sont vaccinés contre la maladie de Marek -un trouble nerveux- le jour de leur naissance. Il fallait auparavant douze personnes pour vacciner 30.000 poussins par heure. Embrex a conçu une machine capable de procéder à l'injection directement dans l'oeuf. Une fois installé dans une couveuse, le robot Embrex économise la présence de 10 employés. Une raison de plus pour ne consommer que des œufs de poules élevées en plein air.

>PAS DE DOUTE, les robots offrent des avantages incommensurables. Ils ne nécessitent pas de fiche de paye, de cotisations de retraite, ils ne viennent pas quémander une voiture de fonction, ne revendiquent jamais et ignorent la grève. Ils seraient le paradis de l'entreprise s'ils n'avaient un défaut majeur: ils n'achètent rien sauf des piles Alkaline.

>Des centaines d'activités pourraient être exercées par nos clones. Planter les géraniums, faire la cuisine en suivant à la lettre les recommandations d'un CD-Rom, piloter un train... Ils auront l'aspect humain parce que cela amuse, mais dans l'absolu, rien n'obligera à leur donner une apparence androïde. Témoin: le traducteur automatique et invisible de Globalink, accessible depuis Internet. On peut aussi imaginer des animaux de compagnie qui ne feront jamais leurs griffes sur le divan. Et pourquoi pas des robots-vendeurs qui s'époumoneraient à répéter que leur produit est le meilleur et que les concurrents sont nuls? Avantage: un androïde ne se lassera jamais d'appeler, jusqu'à ce que l'interlocuteur ait accepté de signer un contrat.

>QUELS SONT LES DOMAINES D'AVENIR POUR LES JEUNES? Ingénieur en robotique, programmeur de robots, fabricant de robots... Kevin Warwick, de l'université de Reading (Angleterre), a bien raison de lancer un cri d'alarme. Ses créatures de quinze centimètres explorent leur environnement et apprennent par elles-mêmes en se refilant des tuyaux. Selon ce professeur, au train où va la technologie, ils pourraient très vite devenir trop intelligents. Il n'est que temps de leur inculquer les lois d'Asimov afin qu'ils servent et protègent leurs géniteurs humains. Qu'ils piquent nos boulots, passe encore, mais s'ils draguent nos compagnes, il y a un malaise.

par Stéphane Viossat

Nicolas le Jardinier est sur Internet

Kant et cuisine. Marshal Mac Luhan et modélisme. Virilio et Mac Gyver. LE PLUS BEAU RESEAU DU MONDE FABRIQUE LES PLUS BEAUX COUPLES.

>Notre civilisation décadente avait bien besoin d'un coup de fouet et il est arrivé à temps. Sauvé par l'informatique, sous la forme des réseaux et plus particulièrement celle DU Réseau: Internet. Parce que ça faisait bien quelques dizaines d'années que nos préoccupations confinaient au banal d'une manière dangereuse. Entre culture et hobbie, nous avions choisi depuis longtemps. Entre un bonne pêche à la truite et une discussion philosophique avec nos concitoyens humains, pas de lézard. Le poisson l'emportait haut la main. Et le résultat aurait sans doute été le même si on nous avait proposé une petite partie de foot entre copains, voire même de regarder Nicolas le Jardinier à la télé. A civilisation individualiste, préoccupations fondamentales. Mouais...

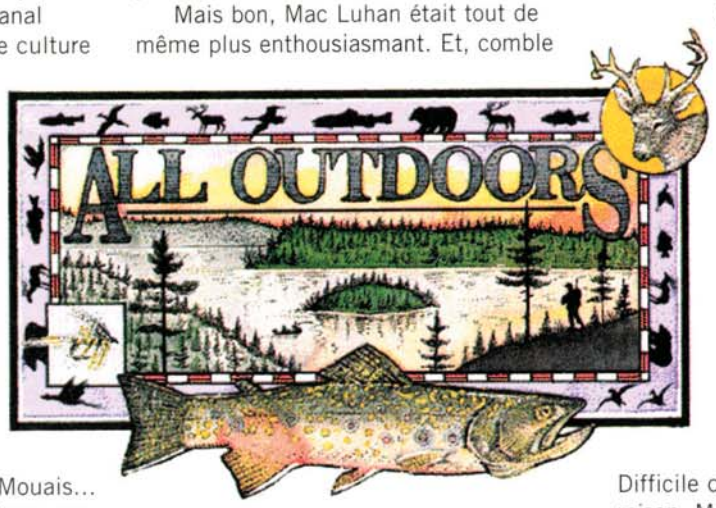
Heureusement, quelques précurseurs ont su flairer le vent nouveau.

Notre civilisation allait subir une révolution majeure, se transcender grâce à la communication. Le "Village Global" de Mac Luhan, c'était pas rien tout de même! La communication, les canaux qu'elle utiliserait, allait ramener les distances entre citoyens à des valeurs humaines, conviviales, celles d'un simple village...

Et qui de partager ses impressions sur l'entropie avec un ébéniste taïwanais, qui de deviser sur les avenants du mouvement Neoluddite avec un Docteur en droit néo-zélandais, de la crise du modèle économique de l'économie de marché avec un facteur suédois ou de la faillite de l'ordre moral avec une danseuse du ventre tchèque...

Bien sûr, il y a eu des Paul Virilio, des Michel Serres pour nous prévenir, nous avertir que la machine comporte ses propres abîmes. Que trop de technologie, ce n'est pas sain. Que finalement, un ordinateur n'est pas une machine à philosopher...

Mais bon, Mac Luhan était tout de même plus enthousiasmant. Et, comble du bonheur, si son analyse sociale était brillante, novatrice et s'est révélée parfaitement juste, l'espoir d'un monde communiquant s'est concrétisé. Internet, tel que nous le connaissons aujourd'hui, ressemble très fort au fameux "Village Global". La planète entière n'y a pas encore emménagé, les rues se peuplent petit à petit, au grès de la course technologique et de la guerre commerciale qui s'engage dans le domaine. Pour l'instant, on devrait plutôt parler d'un hameau que d'un village, mais, bon, ça y est quand même! Le concept tient le coup, et les comptables lapons peuvent vraiment communiquer sans contrainte avec les VRP multicartes d'Hollywood. Un petit tour en IRC, le standard du dialogue en direct sur Internet, suffit pour convaincre les plus sceptiques. Sans parler des forums Usenet où l'espace géographique subit une déchirure, où la provenance des messages n'a plus aucune importance, le sujet de discussion étant le seul critère. Il aurait aimé ça, Marshall.



Vraiment? Absolument sûr? S'il avait été taoïste, il aurait senti le "mauvais vent" venir...

Parce que cette dématérialisation, cette virtualisation des rapports humains, comme se plaît à l'appeler Pierre Lévy, est une tendance fondamentale de l'évolution sociale selon ladite religion chinoise. Jusque là, tous s'entendent. Mais pour Lao Tseu, la dématérialisation n'est qu'une étape perpétuelle de l'évolution qui nous ramène sans cesse au matériel.

Difficile de trancher pour savoir qui a raison. Mais la preuve par l'exemple penche plutôt en faveur de l'Asie pour ce qui est d'Internet: retour direct à la case départ... Pages webs consacrées à la philosophie recensées sur Yahoo? 253. Sociologie? 78 home-pages. Pas mal, peut mieux faire... Pêche? 448 sites. Football? 476. Jardinage? 390. Hoolahoop? Certainement quelques-uns... Quel est le type de fichiers qui transite le plus? Les images érotiques. Y-a-t-il un seul canal IRC dédié à la philo? Que Nenni.

>Le "Village Global" est, avant tout, un indicateur miracle: notre civilisation n'est pas celle de la communication mais bien celle des hobbies.

N'en déplaise à Mac Luhann, c'est Nicolas le Jardinier qui l'a emporté.

Demain, j'arrête le Web!

par Olivier Malnuit

Bugs, lenteurs, connexions refusées et courriers d'injures, LE NET REND FOU Crise de rupture ou scène de ménage?

>L'INTERNET, PARFOIS, RESSEMBLE A CES JOLIES FEMMES QU'ON SEDUIT SANS TROP Y CROIRE. Passé le temps du doute -c'est à dire les trois premières minutes de connexion- Netscape transforme ce qui n'aurait dû être qu'une relation passagère en... liaison fatale!!

Les nuits prennent des airs de veillée funèbre, la sonnerie du téléphone cède sa place au modem et même le va et vient des amours physiques se réduit à un double clic de souris. Mais comment résister?! Comment ne pas sombrer dans cette extase béate qui habite les baladeurs du Réseau? Pour s'en sortir, certains choisiront l'exil. D'autres, comme moi, se contenteront d'éteindre leur ordinateur après le sixième bug. Ce qui en soi est peut-être la meilleure des concessions avant un divorce...

Un ami connecté me confiait récemment ne plus supporter les caprices techniques d'Internet, ces camouflets imposés par la surcharge du Réseau ou l'encombrement de certains sites, qui se refusent à délocaliser leur fréquence. Et force est de reconnaître, que la rage du footballeur après un but manqué n'a rien à envier à celle du surfeur qui s'échoue devant la mention "404 Not Found". C'est le problème avec les mondes virtuels. Les habitants y sont parfois plus attachants que nos voisins de palier, mais leur existence n'est suspendue qu'à un câble informatique ou à un hiéroglyphe "html" mal orthographié. Quel sorcier de campagne veille donc aux destinées du Réseau pour qu'un simple serveur sur les chats s'épelle: http://www.zmall.com/pet-talk/cat-faqs/outside-world.html, que l'adresse d'un magazine pour enfants soit http://pathfinder.com/@@DqUvytHFwg/AQE1I/SIFK/index.html et que les coordonnées d'une home-page s'affichent dans cet italique bleuté, parfaitement illisible? On peut se poser la question. Surtout lorsqu'après 20 minutes de téléchargement, une erreur système fait du Réseau l'invention la plus détestable du monde.

Mais au fond, tous ces "vices de forme", ajoutés au coût des communications (ou à l'incroyable mystère des connexions qui n'aboutissent jamais...!?), ne sont peut être que des broutilles techniques, qui trouveront leur solution tôt ou tard. Ce qui par contre pourrait mettre plus de temps à changer, c'est la virulence infantile de certains Newsgroups. Stéphane G., étudiant en lettres et connecté depuis un an, s'avoue très déçu par les échanges on-line. "Les rapports sont très superficiels. On dirait des engueulades entre vieux cibistes." Et comment! Mon dernier message posté auprès des newsgroups français m'a valu une véritable volée de bois vert. Repéré comme novice, j'y étais traité d'imposteur par des vétérans du Net -la vieille garde des informaticiens d'Antipolis- qui surfent sur le Réseau comme d'autres pratiquent encore sur leurs terres la chasse au cerf. "Qu'est-ce-que vous foutez là? Laissez-nous travailler. Internet n'est pas le nouveau Minitel!". Mon Dieu... certains voyages sont très vraiment fatiguants sur les Autoroutes de l'Information.

la rage du footballeur après un but manqué n'a rien à envier à celle du surfeur qui s'échoue devant la mention "404 Not Found".

accélérations

Les pages régulières, à l'usage de ceux qui pensent clair, jouent franco et s'énervent vite.

par Daniel Ichbiah

Pour en finir avec les prédictions

Howard Lincoln est un homme avisé. En tant que président de Nintendo of America, ce charmant personnage s'est lancé en septembre 1994 dans une fantasque estimation. IL JUGEAIT "RAISONNABLE" DE VENDRE ENTRE 1 ET 2 MILLIONS D'UNITES DE L'ULTRA 64 EN 1995! Mais l'année s'est écoulée sans la vente d'une seule de ces consoles, Nintendo ayant repoussé la sortie de son joujou aux calendes de 96.

>La prédiction n'est pas une science exacte, LOIN S'EN FAUT. Mais alors comment expliquer que l'homo-cyber perpétue cette pratique irrémédiablement mise en défaut par la perfide marche du temps? Errare Predictum Est. Pour tous ceux qui seraient tentés de se lancer dans cet art hautement périlleux, voici un joyeux recueil des perles accumulées depuis plus d'un siècle.

>S'il fallait décerner un hors concours magistral, il reviendrait incontestablement à Charles H. Duell de la Commission des Brevets Américain qui déclarait en 1899: "Tout ce qui peut être inventé a été inventé". Pauvre Duell. Son esprit, aussi étroit que les maillots de bain de la série Alerte à Malibu, était incapable de prévoir des produits tels que le radar (1904), le réfrigérateur (1913), le moulin à légumes (1932), le bas nylon (1939), sans parler du génial stylo à quatre couleurs (1947)! Pourtant, Duell avait raison au moins sur un point: il paraît peu probable qu'un quelconque expert invente jamais une prédiction plus stupide.

>Toutes les prophéties éclairées possèdent cette marque de fabrique immuable, le "NON, MAIS QUOI... VOUS N'Y PENSEZ PAS" suivi d'un lissage de moustache pincé. En 1895, Lord Kelvin, président de la Royal Society affirmait déjà: "Des machines volantes plus lourdes que l'air sont impossibles". Et vingt ans plus tôt, un rapport de la Western Union indiquait doctement que "le téléphone présente trop de défauts pour qu'on puisse jamais le considérer sérieusement comme un outil de communication". Le pigeon voyageur et la bouteille à la mer étaient si pratiques...

Le téléphone présente trop de défauts pour qu'on puisse jamais le considérer sérieusement comme un outil de communication

>Les augures n'ont aucunement désarmé au cours du XXème siècle. Lorsque les associés de l'investisseur David Sarnoff lui feront part du caractère révolutionnaire de la radio, il répondra: "Je ne peux pas imaginer la moindre valeur commerciale à cette boîte à musique sans fil. Qui serait prêt à payer pour entendre un message qui ne concerne personne en particulier?" Toujours ce même aplomb de l'expert... En 1927, Monsieur Warner de la Warner Brothers ira plus loin avec un jugement sans appel sur les évolutions du cinéma. "Mais Bon Dieu, qui voudrait entendre les acteurs parler?" Quinze ans plus tard, l'amiral William Leahy poussera son couplet sur le nucléaire. "En tant qu'expert en explosifs, je suis bien placé pour affirmer que la bombe ne fonctionnera jamais". No comment.

>AUCUN domaine n'a été épargné par ces savantes divinations. La finance a eu droit aux brillantes analyses d'Irving Fisher, professeur d'économie à Yale University en 1929 (!). "Les valeurs boursières ont

atteint un niveau qui ressemble fort à un plateau élevé permanent". Le Dr Lee De Forest, père de la télévision, croira bon de donner son avis sur la conquête spatiale: "L'homme n'atteindra jamais la lune, en dépit de tous les progrès scientifiques futurs". Pour sûr, il regardait trop la télé. Quant à l'histoire du show-business, elle s'apparente à un bêtisier permanent. Si les erreurs de jugements catastrophiques sont légion, aucune ne peut égaler l'avis de la maison de disque Decca en 1962, justifiant ainsi son refus de signer les Beatles: "La musique à base de guitare a fait son temps"!

>TOUTEFOIS, pour notre plus grand bonheur, l'univers des ordinateurs s'affirme comme le champion en tout genre des balourdises. Thomas Watson, président d'IBM vénéré par ses troupes, a ouvert le feu en 1943 avec cette troublante vision: "Je pense qu'il existe un marché mondial pour environ cinq ordinateurs". Texto. Le très sérieux Popular Mechanics a pris le relais en 1949 en indiquant: "les ordinateurs du futur ne pèseront pas plus de 1,5 tonnes". En 1957, le directeur de la section Livres d'entreprise de Prentice ne jugea pas nécessaire de démarrer une collection d'ouvrages ad hoc. Citons ce sémillant décisionnaire: "J'ai traversé le pays de long en large et parlé avec les gens les plus avisés. Je peux donc vous assurer que l'informatique n'est qu'une mode qui ne passera pas l'année". La mode est bien capricieuse.

>Aucun grand constructeur n'avait vu arriver le micro-ordinateur. Steve Jobs aura beau jeu de relater ses visites infructueuses en tant qu'ambassadeur des potentiels de l'Apple 1. "Nous sommes allés voir Atari et leur avons dit: nous avons cette chose extraordinaire, construite en partie avec des pièces de chez vous. Que diriez vous de nous financer? Nous sommes même prêts à vous la donner. Tout ce que nous voulons, c'est construire cet ordinateur. Payez-nous un salaire et nous viendrons travailler pour vous. Ce qu'ils nous ont répondu? Non! Nous sommes alors allés voir Hewlett-Packard et ils nous ont dit: nous n'avons pas besoin de vous. Vous n'avez même pas terminé vos études universitaires". Cinq ans plus tard, Steve Jobs était devenu le plus jeune millionnaire des Etats-Unis. Entre temps, Ken Olsen, président et fondateur de Digital, avait déclaré (1977) qu'il ne voyait "aucune raison pour laquelle quiconque désirerait avoir un ordinateur à la maison".

>Dans l'univers du LOGICIEL, le gag préféré des éditeurs consiste à annoncer les dates de sortie des produits, avec une béatitude déroutante. Sa majesté Bill Gates himself est un habitué du genre. En novembre 1983, le futur tyrannosaure affirmait devant une foule conquise d'avance: "dès la fin 1984, Windows sera opérationnel sur 80% des PC". Qu'il est dur d'avoir raison trop tôt... Windows ne sortira qu'en fin 1985 et il faudra attendre dix ans pour qu'il devienne omniprésent sur les PC. Qu'importe, Bill a persisté dans le même optimisme. En novembre 1993, dix ans après sa première tentative, il annoncera la sortie du futur Windows pour l'automne 94. Ce fameux Windows qui s'est finalement appelé 95.

>Lorsque le mauvais exemple vient d'en haut, comment s'étonner de voir tant de logiciels sortir plus d'un an après la date annoncée? Eleventh Hour de Virgin étant l'un des cas les plus récents. Pourquoi les P.R. s'entêtent-ils à prétendre une sortie ferme un mois plus tard alors qu'un CD-ROM "crashe" en pleine démo. Pour reprendre un axiome paysager, peut-on fleurir l'été quand on "plante" au printemps?

>Pour se PREMUNIR contre les devins de tous horizons, voici donc notre prédiction personnelle: la plupart des prédictions actuelles seront démenties par les événements. Le futur est un sacré farceur.

"En tant qu'expert en explosifs, je suis bien placé pour affirmer que la bombe ne fonctionnera jamais".

ON
OFF
ESC
1
2
3
MC
MR
M-
FUNCTION
Q
W
E
CAPS
A
S
SHIFT
Z
X

"Où sont les FEMMES"?

>ON AURAIT TENDANCE A TROP FACILEMENT LES OUBLIER, OU A N'Y PENSER QU'A DES FINS DOUTEUSES, POURTANT LES FILLES SONT PRESENTES SUR INTERNET. Si on cherche, on trouve. Mais voilà, l'idée que les femmes sont par nature technophobes court toujours! Elles, pourtant, ne l'entendent pas de la même oreille et ont bel et bien décidé de mettre la galaxie au diapason: drôle, caustique, parfois ultra, souvent sensible et intelligent.

>LES FEMMES sont encore trop peu nombreuses sur Internet. Même si les statistiques ont des courbes ascensionnelles, la représentation de la gent féminine ne va pas loin: 15 %! Si les européennes sont larguées, les américaines, australiennes et anglaises, en plus d'être les filles les plus connectées, sont aussi celles qui perpétuent le débat sur le féminisme. Au vu du machisme évident qui règne sur le Réseau, elles ressortent leur arme de guerre: une culture associative et activiste de premier choix.

"THE MALE IS BASICALLY BECOMING REDUNDANT"!

Cette maxime que l'on doit à Sadie Plant, Professeur de Sociologie à l'Université de Birmingham en Angleterre, est devenu le mot d'ordre de toute cybergirl qui se respecte. Sadie est d'ailleurs un modèle du genre, elle a publié des livres aux titres évocateurs *Cybernetic Hookers: Women, Drugs, and Intelligent Machines*, *Beyong the Screens: Film, cyberpunk and Cyberfeminism*, *The Future Looms: Weaving women and Cybernetics*, au sein desquels on trouve pour la première fois le terme "cyberféminisme". Elle suggère que la libération des femmes et le développement technologique sont intimement liés: "Plus les machines ont été intelligentes, plus les femmes se sont libérées". D'ailleurs Moulinex en 1962 déclinait déjà sa campagne de pub sous le slogan: "Moulinex libère la femme"! Que l'on ne se méprenne pas, le cyberféminisme n'est pas le féminisme 70 accommodé à la sauce techno. Il n'est pas question de rejouer l'absurde guerre des sexes. C'est plus subtil. Il s'agit avant tout pour les femmes de ne pas rater le coche des possibilités offertes par la technologie.

>Les stéréotypes ont la vie dure, et le complexe du "BOYTOYS", même s'il est malmené, demeure coriace. La mise en scène des femmes comme acteurs de la technologie souffre de ce vieil adage qui veut que les hommes s'intéressent naturellement à la technologie. Fondatrice des cafés Cyberia de Londres et de Paris, Eva Pascoe est catégorique: "La technologie pour le moment est développée par les hommes, achetée par les hommes et fabriquée par des hommes, ce qui ne répond qu'à un point de vue masculin des besoins du futur". Il n'est pas question de se plaindre, mais tout simplement de "changer le monde"! Pour se faire, les filles s'organisent, s'entraident, créent leurs propres espaces de discussion et sont en train de construire un véritable réseau dans le Réseau.

>CHAQUE JOUR qui passe voit naître des sites créés par et pour les femmes. Certains sont exclusifs et revêches. La home-page de *Femmeworld*, par exemple, est précédée d'un message avertissant les hommes "qu'ils viennent de quitter le cyberspace et les années 90 et qu'ils s'engouffrent dans l'Elektraspace féminin, un monde neuf et sans précédent". Le monde des femmes on-line est vaste. On trouve de tout, du plus débile au plus hard. Les sujets touchent aussi bien la santé, l'éducation, le droit des femmes que la science, le sexe et la technologie. Pour y

accéder, sans les aléas d'un voyage perturbé par les sites porno (*cybergirl* est l'un des plus fréquentés par les mâles en surcharge de testostérone), mieux vaut directement se connecter avec *Femina* ou browser vers les méta-index comme *Women Homepage* ou *Women's Web*. Parce que les femmes sont souvent isolées dans une minorité sans technologie et ont rarement l'opportunité d'interagir avec d'autres, tout est organisé ici pour faciliter au mieux l'accès. *La Femme*, serveur homo, permet ainsi à plus d'une de se sentir à son aise avec le Salon, le Backroom et avec *Java Femme*, qui concocte tout un chapelet d'informations sur l'actualité lesbienne. Plus ultra, mais sans grand intérêt on-line, les *Guerillas Girls*, dont on a pu avoir un aperçu en France au moment de la promotion du film "Gazon Maudit", sont des artistes qui conservent leur anonymat derrière des masques de gorilles enragés, et dont l'action depuis dix ans consiste en de vastes campagnes publicitaires d'affichage. En l'occurrence ici "Internet est trop pâle, trop mâle!". Mais la communauté scientifique et universitaire est également largement présente. *WICS (Women in Computer Science)*, ou *WISE (Women in Science and Engeenering)* sont autant d'associations qui se battent pour étendre la participation des femmes aux arcanes de la recherche scientifique et technologique.
Récemment, un article du *Sunday Times* insistait sur l'intoxication et le non-encouragement de l'éducation parentale et scolaire, qui fait qu'aujourd'hui encore une grande majorité des femmes pensent qu'elles ne sont pas faites pour la technologie. Face à cette réalité, l'engagement des cyberféministes consiste à dire que les solutions ne viendront pas des gouvernements ni de quelques institutions. La technologie est devenu le lieu de tous les enjeux. C'est pourquoi l'approche féminine des nouvelles technologies est fondamentalement ancrée sur les valeurs alternatives et le "do it yourself". Ainsi, les fanzines électroniques féminins fleurissent un peu partout. Moyens de communication ludique, ils sont aussi bourrés d'infos et de bons plans: *Voices of Women* et *Virtual Sisterhood*, avec leur nouveau zine "Sea Change", s'emploient à faire avancer les intérêts des femmes par l'intermédiaire de la techno et de son savoir-faire, tandis que *Spirited Women*, un peu plus déjanté, proclame le paganisme techno contre l'arnaque de l'Immaculée Conception... Dieu est une Femme!!

"ARE YOU GEEK?"

Mais de toutes les publications on-line, *GEEKGIRL* EST SANS AUCUN DOUTE LE CYBERZINE QUI FAIT LE PLUS PREUVE D'IMAGINATION ET D'HUMOUR. Les geeks ou nerds sont, en général, les premiers de la classe, ces intellos boutonneux et détestables à souhait. Une geekgirl est donc à la fois une intello et une nana pas vraiment pin-up. La revue joue à loisir avec tous les stéréotypes dont les femmes sont affublées. Elle abrite, par exemple, le travail de VNS Matrix's All New Gen: un groupe d'artistes australiens travaillant sur le prototype d'une machine interactive, qui transmuterait Virtual Valérie, cliché de l'héroïne porno, en une réplique subversive et féministe. Les "Sheroes" de VNS entendent anéantir le "code patriarcal chromo-phallique!", redistribuer la loi des genres et poursuivre leurs recherches réelles et virtuelles sur le "CorpusfantasticaMOO", qui siégerait indépendamment et au-delà des réseaux commerciaux comme Internet. Leur publication, qui existe depuis un an, connaît déjà un formidable succès puisque 80 000 lecteurs se connectent par mois! Leur logo est une délectation roucoulante: une opératrice des postes et télécommunications de l'après-guerre grommelle tout sourire le slogan: "GRRRLS NEED MODEM!, GRRRLS NEEDS MODEM!...". *Geekgirl* fait partie de ses revues en marge qui prônent l'activisme cyber, tout en démontrant avec humour ou sauvagerie qu'il n'est pas l'apanage des hommes. Intellos, les interviews sont menées tambour battant sur des questions comme le cyberféminisme, le hacking, les nanotechnologies, l'intelligence artificielle, les mythes du cyberespace où encore le récit de femmes comme Kathy Acker, qui raconte comment elle s'est fait virer d'American Online pour des propos jugés trop salés sur la masturbation!

ROSIE X, fondatrice du magazine, en est à son quatrième numéro (voir l'interview). Elle collabore avec des célébrités du net comme Ste-Jude (celle à qui elle doit le "mot d'ordre geek") ou Carla Sinclair. Vieille routarde de l'Internet, Carla Sinclair a elle aussi son serveur, *Net Chick Club House*, "post-féministe et pourfendeur de la modem grrrl culture", elle vient de publier un guide, *Le Net des Nanas* (*Net Chick, A Smart-Girl Guide to the Cyberworld* disponible pour $.19,95) et de cosigner avec son mari, *Happy Mutant Handbook*. Qu'on se le dise, les filles arrivent sur Internet... Rien ne sera jamais plus comme avant!!

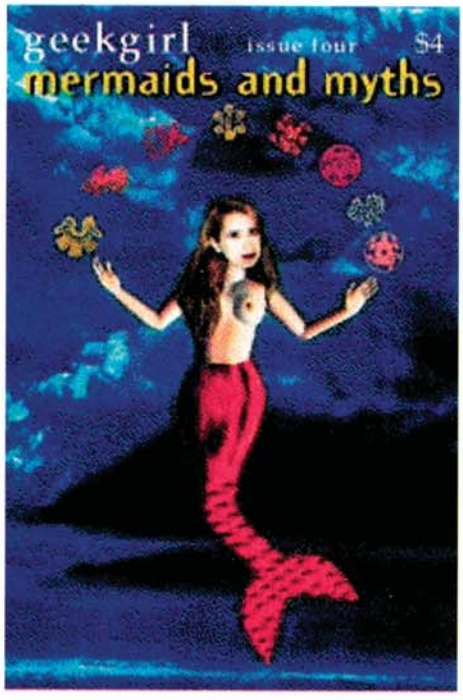
Interview de Josie X

- Que veut dire "geekgirl"?

- C'est un personnage que j'ai créé pour me permettre l'accès aux cloîtres du jargon techno, c'est comme une façon de dire au monde: "Eh! les gars, les "geeks" peuvent aussi être des filles. Mais *Geekgirl* est également une publication, c'est le premier magazine cyberféministe au monde, sur le web comme en version papier... Geekgirl (c'est moi) est une grrrrl qui adorrrre son ordinateur, qui aime interagir avec un public politiquement correct et produire plutôt que consommer. Geekgirl passe beaucoup trop de temps devant son ordinateur mais elle a réalisé un rêve: ouvrir, on-line, le débat sur le féminisme et faire de l'accès et de l'égalité de véritables opportunités pour les femmes prêtes à plonger la tête la première dans l'éther. C'est aussi un "fun funky post punky diy (ndlr: do it yourself)", un magazine qui reste caché entre le commerce et l'anarchisme de base ou comme *HotWired* l'a dit succinctement "Geekgirl est un coup de pied au cul pour les filles".

- Faites-vous une différence entre être une féministe et être une cyberféministe?

- Bien sûr, je pense que le féminisme nous enferme dans une vieille rhétorique, avec laquelle je ne peux plus être en accord. Généralement une cyberféministe, ou du moins une fille qui va s'identifier à la politique du cyberféminisme, va adopter les bienfaits de la techno et les utiliser. J'ai entendu la crainte de certaines féministes au sujet de la techno qu'elles conçoivent comme un "design pour hommes". Pfff... Je n'ai jamais compris ça. Les cyberféministes se servent de tout le potentiel de ce type de technologie pour les aider à se libérer selon un mode sans précédent historique! Eh! Eh! Je parle de mode, une mode! Je me réfère à mon modem en tant qu'accessoire de mode. Je tends à m'identifier à d'autres filles sur le net qui produisent sans être coincées par un code féministe quelconque. Vous pouvez entrer dans le monde cyber avec des lèvres maquillées en rouge fluo aussi bien qu'avec une chemise de nuit embarrassante en fourrure rose. Ce qui compte c'est le travail, la qualité de la pensée et l'imagination. Honnêtement, les filles sont davantage faites pour ce genre de technologie que les hommes!



- Sadie Plant dit que les hommes vivent la culture techno selon une position très féminine. Vous dites vous-même que les femmes sont plus à même de ressentir et d'agir pour l'activisme cyber, pourquoi?

- Cela a beaucoup à voir avec cette sensation de flottement propre au net, le flou des personnalités et le flottement entre différents espaces de conversation tels que les Chats, Muds, Moos, Usenet ou le Web. Je théorise moins que je ne pratique, mais activisme et création sont les mots-clés. "La créativité détruit le patriarcat!". Ce qui est "sublime" avec le net c'est sa possibilité a vraiment libérer les gens, à la condition toutefois de rencontrer ceux qui sont prêts à laisser tomber tous les facteurs ou contraintes comme le sexe, l'âge, la religion. Ils représentent malheureusement une minorité mais c'est un vrai plaisir quand on les croise. Je pense que Sadie Plant se réfère aux représentations inconscientes que les hommes ont du féminisme et des femmes: quand ils jouent à être une femme, ils peuvent apprendre des choses sur l'autre sexe, mais ce n'est pas toujours la réalité. Je vois bien la différence entre un mec qui se met une robe et va se saouler après un match de rugby et une "cage aux folles" sophistiquée.

- Certains parlent même de la possibilité de l'avènement d'un troisième genre, à la fois homme et femme. Qu'est-ce qu'une cyberféministe pense de cela?

- Il y a des hommes qui apprennent et deviennent plus attentionnés à travers cette expérience, que Ste-Jude désigne comme le fait de "jouer à être cette espèce d'alien". Bien que le net soit par nature un médium sans visage, je pense qu'il y a plein d'indices et même de révélations inconscientes sur le sexe de la personne qui parle. Une fois que l'on a compris ça, les théories passionnées sur la dilatation des frontières entre sexe deviennent beaucoup moins convaincantes. Il y a vraiment des hommes sympas on-line, prêts à partager leur savoir-faire sans condescendance; ce qui m'amène à réfléchir sur ma propre conviction que tous les hommes branchés sur la technique sont des salauds! Ça n'est pas vrai, tout comme il n'est pas vrai que toutes les filles sont technophobiques et stupides. Aucun des deux sexes n'est bien défini, malgré tous nos efforts et convictions. La véritable expérience on-line est pour moi le fait de ne pas essayer d'être quelque chose que je ne suis pas, mais de réaliser tout ce que je pourrais être... sans vampiriser, sans blesser et sans traiter les gens comme s'ils étaient de simples cobayes "for my own mind fuck".

- Le on-line est-il le dernier lieu où les hommes et les femmes peuvent parvenir à une véritable équité?

- Non, je ne pense pas. Je pense que la technologie n'est, à priori, pas démocratique, sauf si on est prêt à admettre que le pouvoir est toujours basé aujourd'hui sur la connaissance, et que pour faire partie de l'élite techno on a moins besoin d'argent que de savoir. Tant que les femmes ne prendront pas garde à ce savoir ou ne voudront pas voir ce déséquilibre, l'égalité ne pourra simplement pas exister. En tant que cyberféministe, je pense que c'est à moi de me prendre en charge et d'apprendre le savoir-faire nécessaire afin de démanteler cette base de pouvoir et d'établir le mien. Je ne pense pas qu'il y ait UNE théorie cyberféministe, mais nous sommes toutes d'accord sur deux choses: la libération via la technologie et le fait qu'il reste encore beaucoup de chemin à faire.

De Dieu et des moyens de le contacter

Par Agnès Giard

HÉRÉSIES SUR LE NET

"On a besoin de synthèse, annonce Pat Cadigan, et pour ça il y a le synthétiseur, pas le vieux synthé des temps préhistoriques, l'instrument musical, mais quelque chose, Quelqu'un". Internet, écoute ma prière. Toi qui contiens le monde entier, somme de toutes les âmes branchées sur ton réseau divin, tu dois être celui que j'attends, le synthé, le Saint. Peut-être même le Dieu. Norman Spinrad l'avait déjà prévu, à trop s'hypnotiser sur l'écran, on devient mystique. D'abord, on met au point des Intelligences Artificielles. Ensuite, on prévoit qu'à force de connexions sur le Web, ces programmes intelligents pourront accéder à la conscience. Enfin, on imagine que des êtres humains pourront survivre à leur mort sous forme d'entités informatiques. Le résultat est garanti: mettez ensemble des zombis-bits et des IA-matrices dans les limbes électroniques, vous assisterez à l'émergence d'un être supérieur, omniscient, un Dieu sorti de la machine. *Deus Ex* (machina), c'est le titre du roman de Norman Spinrad. A partir de ce roman, toutes les hérésies se cristallisent sur Internet.

Première hérésie: et si Dieu était le produit de l'homme? Après tout, il suffit pour le créer de mettre plein de données, avec plein de connexions, dans une méga-mémoire. C'est peut-être un peu simpliste, mais ça marche. Vous connaissez l'histoire du savant qui invente un ordinateur pour répondre à la question "Qui est Dieu?". Il remplit l'ordinateur de toutes les connaissances humaines, il appuie sur le bouton et l'ordinateur dit "Maintenant, c'est moi". Ça me fait toujours rire cette blague.

Deuxième hérésie: et si Dieu s'était téléchargé dans la chair? L'homme à son tour pourrait se télécharger dans le silicium! Le Saint-Esprit, lui, se téléchargerait dans le système. "D'un point de vue relatif, la conscience semble chercher éternellement à se recréer dans une autre matrice", explique Norman. Forcément, on crève tellement de peur à l'idée de mourir. En plus, on voudrait bien devenir abstrait. Quelque chose entre le 0 et le 1, si vous voyez ce que je veux dire. Ma grand-mère, qui a 75 ans et plein de rhumatismes, résume sentencieusement: "Se faire numériser, quel pied!"

Troisième hérésie: et si Dieu, c'était un gros tas de chouettes copains, tous abonnés à www? Vive la communication mondiale, hors du temps et de l'espace, dégagée des contraintes terrestres! Grâce au World Wide Web, je deviens sans chair, pur esprit, Verbe transcendant. Grâce à lui, je communie avec les autres Saints. Tous ensemble nous formons une entité unique et anonyme, sorte de conscience cosmique.

Toutes ces hérésies, et plus, sont véhiculées par l'imaginaire populaire. Exemples. Côté musique, vous avez *H@ll&luj@h* le vidéo-clip du groupe ragga-rock Sherpas: on y voit quatre écrans en forme de croix. "Ce sont les totems de l'ère multimédia" explique Franck Vrogop, le réalisateur. Côté science-fiction, vous avez les cyberpunks. De William Gibson (*Neuromancien*) à Pat Cadigan (*Les synthérétiques*), une flopée de romanciers a mis du vaudou dans la soupe. A noter: Rudy Rucker, cyber dans l'âme, est un petit-petit-fils de Hegel. Normal que Dieu le travaille, lui et ses copains. Côté B.D., vous avez *Ghost in the shell* de Masamune Shirow: en l'an 3000 et quelques, les hommes ont tous un "ghost" né d'une interface neurones-puces. Autour de ce fantôme, qui bat parfois des ailes, passent des robots blessés et des tueuses au regard d'ange. Côté médias, la revue *Wired* lance le thème de la techno-magie en juillet 95. Saviez-vous que les mantras sont des algorithmes de software et qu'un disque dur de 20 megas ressemble à un outil de sorcellerie?

"Toutes les innovations technologiques font penser à la magie - explique Jean Bonnefoy, grand prêtre de la SF- Ça me rappelle un vieux film: *L'Horrible cas du docteur X*, dans lequel un médecin invente des gouttes pour les yeux qui lui permettent de soigner ses malades en les regardant. Mais à force de regarder à travers eux, il finit par voir leur âme". Malheureusement, ce n'est qu'un mythe: la technologie ne rend pas clairvoyant. Personnellement, en regardant l'écran, je ne vois que mon reflet. Internet n'est pas Dieu. Tout juste un miroir, comme ces verres de lunettes qui ne renvoie vos interlocuteurs qu'à eux-même.

L'ANGE CYBER EST PERVERS

"Jesus sucks cocks". Anarchie sur les angel hotlines! Dans les newsgroups, Gabriel casse la gueule à Satan. Il y a plus d'une cinquantaine de sites consacrés aux anges et les surfers y affluent en masse pour partager visions, annonciations et dérélictions. 2/3 des Américains adultes croient en l'ange, 30% l'ont rencontré. Ils communient donc avec ferveur dans la grande solidarité du miracle sur *Angelic encounters*, -le web du magazine *Angel-Time*-, sur *Angelwhispering*, *Varian's angeldream* ou *Angels on the net*. Au programme: histoires de coma, de meurtres manqués, d'accidents évités de justesse. Le tout entre deux publicités pour des recettes contre les phobies: "Dans ce livre vous apprendrez à annuler vos réactions de peur, à désapprendre les mécanismes de la culpabilité et les procesus mentaux de destruction". Bref, les gardiens ailés cristallisent toutes les angoisses.

Greffée sur un robot, armée de lames et d'ergots, Battle Angel Alita, poupée-soldat dans un futur destroy, a pris la place des chérubins. Finis les nuages roses! Les messagers de Dieu sont technos et métal. Il fallait s'y attendre: les symboles ailés de la communication ont renoncé à la voie des airs. Maintenant, ils sont branchés sur l'enfer du Réseau.

Pourquoi? Parce que la cybernétique est la science de la communication. Il faut bien suivre le progrès.

Conséquence: l'ange-cyber est réversible, marqué par la souffrance et la cruauté. Dans une pléiade de comics -*Hellshock*, *Angela*, *Hellboy*, *Azrael*, *The last One*-, on le voit mutilé et tueur. Dans le recueil d'illustrations de Moebius, *Les griffes de l'ange*, inspiré par le Re/Search consacré aux "modernes primitifs", il est piercé, tatoué, bondagé. Sur Internet, il symbolise les malheurs du monde, rédimés par un souffle d'espoir. Message: "Exhumez vos peurs secrètes, votre plus violente colère, tout ce que vous trouvez en vous d'inacceptable, d'impardonnable, de détestable... vers la lumière".

LE VILLAGE EXISTE, OÙ EST LE CLOCHER?

A Notre Dame de Bercy, dans le XIIème arrondissement, le curé veut lancer un site Internet. Il s'appelle Jean Ducamp et tient table ouverte pour tous les jeunes de bonne volonté. Au menu: soupe de bonne soeur, gigot (d'agneau) et poires du jardin. "J'ai été psychanalyste avant de devenir curé. Pour moi, c'est la communication qui prime. Je voudrais que des jeunes de tous les pays et des trois religions ayant le même Dieu -chrétienne, juive et musulmane- puissent échanger leurs points de vue". Internet, solution miracle? Le père Ducamp tempère son enthousiasme: Dieu est peu compatible avec un clavier. En termes spécialisés: "Le Christ ne parle pas à distance". Quand on parle de religion, on parle toujours de soi. Quand on a un litige avec Dieu, c'est un problème personnel qu'il faut dénouer par une véritable analyse sur un divan. Mais du confessionnal au web, la transition s'avère presque impossible. C'est à cette difficulté que se heurte principalement l'Eglise, dès qu'elle aborde Internet.

Le père Jacques Fournier, chargé par l'épiscopat du projet "Cathédrale vivante", essaie depuis plusieurs mois de mettre au point un serveur chrétien. "La transmission d'un message évangélique suppose une relation très personnelle avec votre interlocuteur. Or c'est impossible à l'échelle du réseau. La seule solution serait de privilégier les forums, avec des modérateurs qui filtrent les questions et avec l'obligation de se faire "repérer", identifier par les

autres participants. Vous comprenez, on ne peut pas parler de la résurrection de la même manière à des initiés et à des marginaux de la Foi". Le père Fournier n'exclut pourtant pas un "service religieux" personnalisé sur le web. "Certaines personnes ont besoin d'autre chose que de banques d'informations. Impossible de les ignorer. Par exemple, j'ai reçu récemment un mailing d'Australie: une femme demandait que l'on prie pour elle. Son mari était mort dans un accident de voiture, son fils avait le cancer et elle se sentait au bord de la dépression".

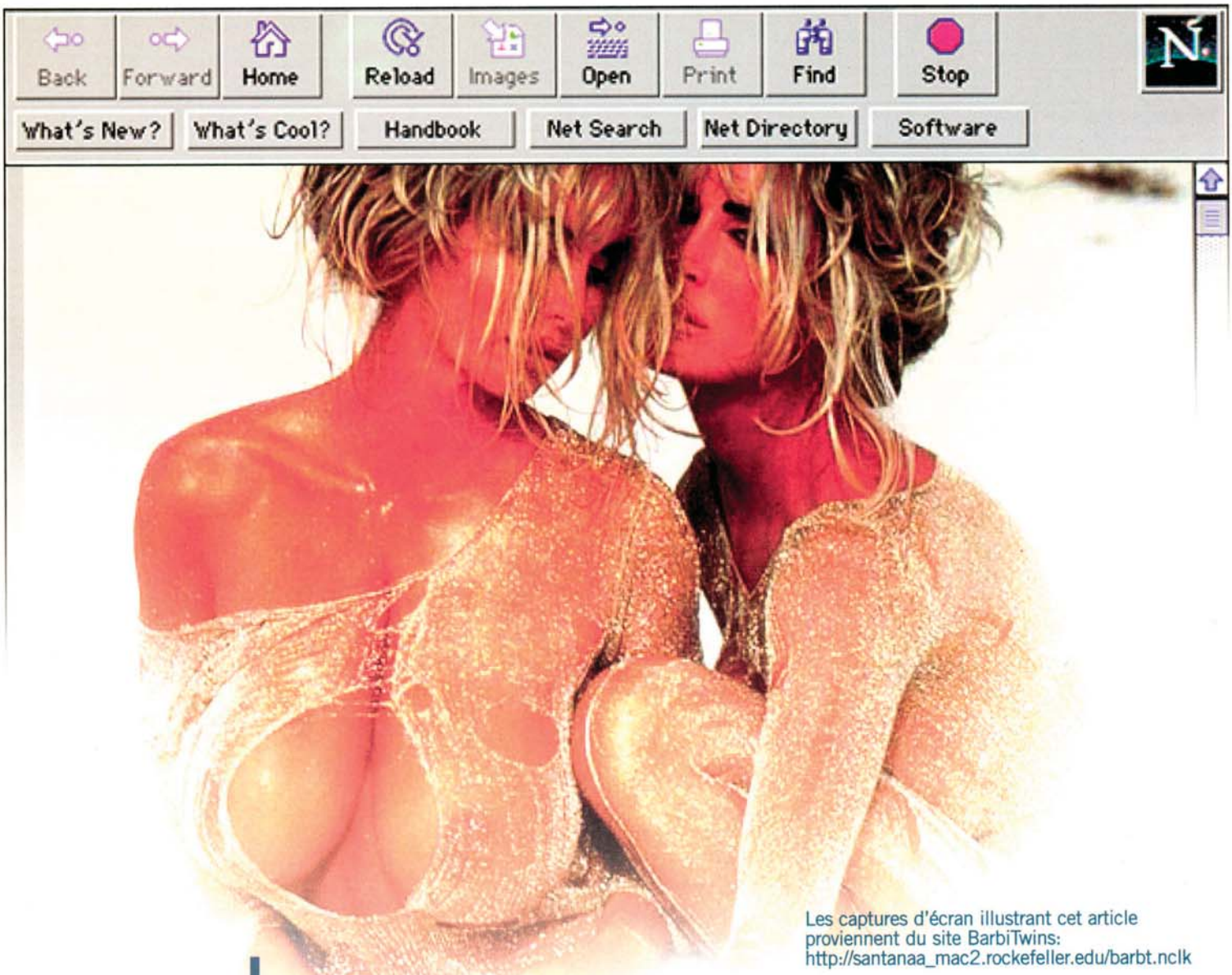
Peut-être bientôt, quand tous les ordinateurs seront équipés de caméra et de micros, l'Eglise pourra-t-elle mieux dialoguer avec ses moutons électriques. En attendant, *Cathédrale vivante* accueillera le *3615 Gabriel*, vieux réseau télématique (10 ans déjà!) bourré d'infos sur le Saint du jour et les horaires des messes. "Ensuite, on verra."

Mais le père Fournier travaille aussi sur un autre projet: la "guidance". Il était temps! Devant l'afflux énorme des sites soi-disant "catholiques" (la secte Moon), de home-page chrétiens incontrôlables et de newsgroups sur le thème "Jésus est bleu", le réseau ressemble moins à une autoroute qu'à une jungle. Par pitié, de la lumière! Là encore, problème: "Pas d'inventaire possible. Ce serait comme poser un label sur de la flotte! On peut tout juste mettre au point un réseau de "goffers" qui tiennent les autres au courant de leurs découvertes. En fait, avec Internet, l'Eglise doit apprendre à se passer de "magisters". Les gens devront apprendre à trouver leur chemin tout seuls. Le Web, c'est comme le kiosque: ce n'est pas parce qu'il vend des revues pornos, qu'on refusera d'y chercher des journaux d'information, n'est-ce pas?".

En attendant la guidance, allez sur http://listserv.american.edu/catholic/: c'est le grand listing des serveurs sérieux, à quelques exceptions près. Tous les ordres y sont réunis, Jésuites, Dominicains, Franciscains et même le Coeur Immaculé de Marie, mais c'est très tarte: "Notre mission en tant que soeurs, servantes du CIDM de Scranto, Pennsylvannie, est de suivre le Christ comme une communauté de disciples, envoyés pour être les témoins lucides et compréhensifs de la présence de Dieu en ce monde". Sur le *Roman Catholic Church*, vous trouvez les encycliques, les bulles papales et les exhortations au martyr de St-Cyprien, un des premiers Pères de l'Eglise. Sur le *Vatican*, vous avez 255 photos touristiques, plus un panorama de l'art religieux dans le monde. Sur le on-line magazine *Spirituality for today*, vous avez des poèmes, des contes moraux et de la saine émulation. Mais aussi, un peu en désordre: le Pax Christi, l'Opus Dei, la liste des cardinaux, la lettre aux femmes de Jean-Paul II ("Merci femmes qui êtes nos épouses... Merci femmes qui êtes nos filles et nos soeurs..."), la Bible coréenne et de grandes proclamations du genre "Jésus est mort, mais il est toujours sur vos écrans". Mon serveur préféré: *Mary's garden*, consacré au symbolisme des fleurs et au conseils d'horticulture. Vous aussi, cultivez un jardin de la Madonne! Le jour de la St-Jean, les enfants qui cueillent des fraises, symboles de la vierge, sont accompagnés par Marie. Ce jour-là, les mères qui ont perdu un enfant ne doivent pas manger de ce fruit. Saviez-vous que le cyclamen, appelé la "nonne ensanglantée", fut utilisé comme un charme contre le mauvais temps? Dans *Mary's Garden*, les fleurs ont un nom religieux, un passé païen et une théologie.

Deux autres serveurs utiles: *l'Encyclopédie de l'Eglise des premiers âges* (http://www.evansville.edu/-ecoleweb) et *les nouvelles oecuméniques du monde entier* (http://193.73.243.3/eni.html). Sinon, allez voir du côté *Cathédrale vivante*: gabriel@world_net.sct.fr. C'est là que le père Fournier et ses collègues internationaux mettent au point l'Eglise de demain.

Pour en savoir plus (ou participer) au projet du père Ducamp, joignez son plus fidèle internaute: Olivier Mâle sur omale@iway-fr.



Les captures d'écran illustrant cet article proviennent du site BarbiTwins: http://santanaa_mac2.rockefeller.edu/barbt.nclk

Les BarbiTwins

Portrait de femmes en équilibre sur un string

"Le petit Prince William garde notre photo dans sa poche et dit qu'il veut se marier avec nous, et aucun magazine n'en parle. Mais si nous gerbons un coup dans des toilettes, c'est imprimé partout. La presse est bizarre, on ne peut pas la manipuler."

Shane Barbi.

>UN ENTRETIEN AVEC LES JUMELLES BARBI, FANTASMES FUTURISTES ET PETITES FILLES BOULIMIQUES, sur le goût du shampooing, le passage des laxatifs à la dynamite et sur la difficulté d'être deux dans la peau du plus grand sex-symbol américain des années 90.

>ELLES ONT DES ARPENTS DE CHEVEUX BLONDS CHATOYANTS, des lèvres qui ont l'air d'avoir été piquées par un essaim de guêpes géantes, des bronzages éternels et des mensurations qui tiennent difficilement dans les strings microscopiques pour lesquels elles sont si réputées. Chaque jumelle fait son mètre 80 pour 52 kilos. Elles sont l'hyper-amplification du fantasme masculin américain, surpassant sans conteste les Pam Anderson et autres Claudia Schiffer, poussant les canons de la beauté féminine bien au-delà de ce que peut atteindre une quelconque terrienne. Ce sont les Barbi Twins, et elles débordent à n'en plus finir et de partout.

>Shane et Sia Barbi (croyez-le ou pas mais Barbi est leur vrai nom) sont apparues pour la première fois à Los Angeles sur une affiche géante, célèbre pour avoir envoyé plusieurs motards dans le décor. Certains ont bavé, d'autres se sont étouffés, les plus bouleversés ont tiré des balles de peinture sur le panneau. Depuis, les jumelles Barbi sont devenues un jackpot millionnaire: leurs calendriers font des pelletées de dollars, sans parler du merchandising qui les environne. Leur première séance pour Playboy en Septembre 91 a épuisé le tirage et leur seconde, en Janvier 93, a fait vendre 7 millions d'exemplaires, plus grosse vente de l'histoire du magazine.

>Et comme l'art imite la vie, les Barbis sont vite devenus des personnages de dessins animés -dans *Eek the Cat* mais également dans leur propre CD-Rom, *The Barbi Twins Adventures*- dans lesquels elles apparaissent comme des agents secrets combattant le Mal "pour protéger des supermodels de menaces abominables... le tout sans déranger leur coiffure ni se casser un seul ongle".

>Mais il y a plus à dire sur ces deux jumelles identiques, dont la mère est une ex-miss devenue militante féministe ("Notre mère est un grand soutien. Nous nous entendons à la perfection")..., qui furent séparées à l'âge de 5 ans, chacune vivant avec un parent, jusqu'à l'âge adulte, ces deux (de leur aveu même) garçons manqués ("nous ne savons même pas nous maquiller") qui se sont méticuleusement réinventés pour devenir un mythe multimillionnaire en dollars: le phénomène Barbi.

>Commençons par aborder le problème de votre gémellité, êtes-vous exactement pareilles, ou pensez-vous présenter des différences?

Shane: En photo, on ne peut pas distinguer qui est qui.
Sia: Il m'arrive de la critiquer sur telle ou telle photo, et de réaliser ensuite qu'il s'agissait de moi.
Shane: Les chiens et les chats nous regardent deux fois et nos parents ne nous distinguent pas.
Sia: Ma soeur a de plus gros seins et de plus grosses fesses, c'est pour ça qu'elle attire en général plus les garçons. C'est en tous cas ce qu'a dit Donald Trump: je ne vous reconnais pas mais si je devais sortir avec l'une ou l'autre, je choisirais Shane pour ses seins et ses fesses.

>Quels sont les inconvénients d'être jumelles?

Shane: Nous sommes très proches, au point d'être maladivement codépendantes. Je déteste entendre quelqu'un me dire "je te trouve mieux que ta soeur". Je n'ai pas envie d'entendre des trucs comme ça. Je ne suis pas en compétition. J'ai des ambitions un peu plus hautes que ça.
Sia: Il nous arrive d'être un peu jalouses du métabolisme de l'autre, mais ça s'arrête là.

>Laquelle de vous est "le cerveau"?

Shane: Aucune.
Sia: A nous deux, nous formons une personne intelligente.

>Quelle est la première chose que vous regardez lorsque vous êtes face au miroir?

Shane: Mon Dieu! Je suis un véritable ordinateur pour repérer les imperfections: mon nez est trop étroit, mes yeux sont globuleux, et... pochés. Ils pochent!
Sia: Je suis comme Terminator devant un miroir, je scanne et c'est comme un message digital qui s'inscrit: "LAISSE TOMBER. SUPPRIME-TOI". C'est très ironique pour nous d'être dans ce business de la beauté féminine parce que ni ma soeur ni moi ne nous trouvons vraiment belles.
Shane: Quand j'ai commencé ce "métier", j'étais une dingue du corps. J'y croyais, je pensais avoir tout ce qu'il fallait. Jusqu'à ce que nous fassions certaines photos sur lesquelles je me suis vue comme l'une des filles les plus vulgaires de la planète.

>Vulgaire, c'est-à-dire?

Sia: Moches. Vraiment moches.
Shane: Nous étions des petits chiens. Des caniches.
Sia: Ce que j'ai appris à travers ces expériences c'est que ce n'est pas ce que tu es qui compte mais l'emballage. Etre pro c'est savoir choisir ses poses, les bons photographes, maquilleuses, les éclairages, le jeu... c'est très précis...
Sia: Vous n'avez jamais remarqué que plus les gens deviennent célèbres, plus ils sont beaux. On croit que c'est la chirurgie esthétique, le collagène. Pas du tout. C'est le package global: meilleur coiffeur, maquilleur, photographe... Tout monte de gamme, à la recherche d'une perfection. Si tu vois un super mannequin en vrai, c'est une jolie fille, mais jamais aussi jolie que ses photos.
Shane: Une photo, ça vaut des années de travail. C'est la vitrine.

Sia: Juste avec notre affiche et la première série de Playboy, nous avons eu toutes les offres du monde entier...
Shane: Blake Edwards voulait tourner avec nous...

>Pourquoi n'avez-vous pas accepté?
Sia: Nous sommes assez intelligentes pour ne pas nous prendre pour des comédiennes. Le genre "mannequin-actrice" habituel n'aurait pas seulement été un cliché, ça se serait sans doute terminé plus vite que prévu. Nous voulions faire tout autre chose, être les premières jumelles à réussir par notre nom...
Shane: Et nos produits...
Sia: C'est pour ça que nous avons décidé de devenir des personnages de dessins animés, pour marquer notre différence.
Shane: Le fait d'être des personnages à 100% dans l'écran, nous permet, paradoxalement, de rester nous même dans la vie. NOUS VENDONS NOTRE IMAGE, PAS NOUS. C'EST TOUT NOTRE TALENT.
Sia: Malheureusement nous avons fait tellement d'erreurs que ce que nous avons vendu, c'est la découverte de ses erreurs.
Shane: Quelle grammaire! Ma soeur sonne comme une diplômée!

>En tant que boulimiques repenties, quels sont vos trucs pour s'empêcher de se suralimenter?
Shane: Si quelque chose est sous votre nez et qu'il ne faut pas le manger, mettez du shampooing, du liquide vaisselle ou du parfum dessus: jetez-le. De cette façon, vous n'irez pas le chercher plus tard dans la poubelle pour le manger.
Sia: Il m'arrive d'aller dans les dîners avec une bouteille de détergent sur moi. Quand je sens que j'ai assez mangé, j'en mets sur l'assiette pour m'empêcher de continuer.
Shane: Mais nous essayons d'emmener notre obsession de la nourriture à un autre degré, vers quelque chose de spirituel. C'est pour ça que nous lisons des textes du bouddhisme tibétain.

>Vous avez vaincu votre boulimie?
Shane: Oui, en faisant trois repas par jour. Ce qui était plus dur que de jeûner. Au moins le jeûne permet d'oublier parfois la nourriture. Etre boulimique est un truc terrifiant. On n'en voit pas le bout, c'est une sorte de cauchemar au ralenti.

>Jusqu'à quel extrême êtes-vous allées pour perdre du poids?
Shia: Ça va vous paraître incroyable, mais nous avons été jusqu'à nous installer à Austin, Texas. Nous voulions être dans un endroit où personne ne nous connaissait. Nous ne voulions pas voir des gens susceptibles de nous nourrir. C'était comme d'aller dans un stage de jeûne, mais pour la vie entière.
Shane: Nous avons également voulu nous enfermer quarante jours et quarante nuits. Parce que c'est ce que dit la Bible: 40 jours et 40 nuits.
Sia: Je souhaitais arriver à un état visionnaire.
Shane: Nous avions de grosses réserves d'eau. Le réfrigérateur était vide. Nous avons demandé à un gars de nous enfermer. Nous avions pris un appart au troisième étage, donc nous ne pouvions pas sauter par la fenêtre. Je voulais n'avoir plus que la peau sur les os.

>A quel poids avez-vous décidé de vous enfermer?
Shane: Environ 55-56 kilos, ce qui était notre poids normal pour les photos. Mais au bout de quatre ou cinq jours, il se passe quelque chose. On perd le désir d'absolument TOUT.
Sia: On perd tout sens moral. On pourrait tuer pour manger.
Shane: Exactement. On ne peut même pas regarder la télé, parce qu'on y voit des gens manger.
Sia: On devient violente.
Shane: Nous nous battions comme chien et chat. Nous aurions pu nous tuer. On avait aussi un odorat incroyable. On pouvait sentir le beurre qu'un voisin mettait sur une pomme de terre. On devenait dingue...

>Combien de jours?
Shane: Dix, seulement...

>Dix, quand même!
Sia: J'ai fait 19 jours, dans un centre de jeûne surveillé.

>Vous aviez des visions?
Sia: Des visions de plats bien garnis, surtout!
Shane: Bref, ce qu'il nous restait à faire c'était de tenter de sortir et de nous précipiter vers le fast-food le plus proche.

>Dieu soit remercié pour les fast-foods!
Shane: Le problème était de sortir de cet appartement! Nous n'avions pas la force de défoncer la porte! Alors nous avons fait une corde avec les draps pour descendre le long du mur, un truc que nous avions dû voir dans un dessin animé.

>Vous ne pouviez pas appeler?
Sia: Nous avions été méticuleuses. Croyez bien que si nous avions eu le téléphone, nous aurions commandé une pizza!

Shane: Des voisins nous ont aidées. Je pense que nous sommes passées pour des vraies dingues. Et l'énergie que nous avions était étonnante, alors que, une heure avant ça, j'étais incapable de me lever pour aller aux toilettes. L'énergie doit vraiment être un truc psycho...matique. C'est ça le mot, psycho-matique?

>Psychosomatique.

Sia: C'est ça. Et nous nous sommes retrouvées comme deux tarées au supermarchés le plus proche à bouffer dans les rayons et à payer pour des emballages vides. Deux junkies!

Shane: Et il y a eu l'EFFET-SUCRE! Comme si nous étions sous amphétamines!

Sia: Nos yeux étaient dilatés! Comme si nous pouvions courir un marathon.

Shane: L'énergie que nous avions... Mais la descente a été horrible. Nous nous sommes détestées pour avoir rompu notre voeu.

Sia: Et sur notre front, il y avait écrit "Migraine".

Shane: Nous hallucinions. Le glucose avait un effet encore pire que le jeûne. Nous aurions vraiment pu faire très mal.

Sia: C'est embarrassant de raconter tout ça, mais il le faut, parce qu'aussi fou que ça puisse paraître, des gens font des choses comme ça, et c'est tellement humiliant qu'ils ne l'admettront jamais.

Shane: Nous sommes parfois comme deux copains junkies. Nous avons de drôles de rapports. Genre: punis-moi si tu me vois jeûner.

Sia: Je ne crois plus en ces shoots, en tous cas.

Shane: Tu reviens là d'où tu es partie.

>Quand avez-vous commencé à utiliser des laxatifs?

Shane: Nous avons découvert les laxatifs à Paris, en faisant le défilé de Thierry Mugler et des photos pour *Vogue* français. Nous nous sommes serrées la ceinture atrocement pendant des mois puis nous avons fait la bombe..., je me suis retrouvée ultra-constipée et un médecin m'a prescrit des laxatifs. Et je me suis dit: "Waow! Gé-nial, ce truc!". Et ça a commencé.

>Quand avez-vous arrêté?

Sia: Quand ça a arrêté de marcher. C'est-à-dire quand je me suis retrouvé par terre avec de l'écume aux lèvres.

Shane: C'était effrayant. Des bulles sortaient de sa bouche! On l'a amenée à l'hôpital. Pour perdre du poids, nous sommes arivées à oublier la limite entre la vie et la mort.

Sia: Le docteur a dit: "Si vous continuez, vous allez faire un arrêt cardiaque", et j'ai répondu: "Vous êtes sûr que je ne peux pas le faire juste encore une fois?"

Shane: Et pourtant, normalement, nous sommes des fanatiques du naturel. Pas de drogues, d'aspirine, pas d'alcool, même pas de café.

Sia: Le sucre était notre seule drogue. Je ne voulais même pas que l'on fasse des radios aux rayons X de mes dents. C'est pourquoi c'était très bizarre pour nous de passer aux laxatifs naturels...

Shane: A la DYNAMITE! 100 Dulcolax. Karen Carpenter est morte pour bien moins que ça!

>Quel était votre laxatif favori?

Shane: Le xitrate de magnésium. Mais Dulcolax marchait vraiment mieux. En quatre heures vous vous sentiez plus légère de 5 kilos. Même mes mains étaient devenues maigres.

Sia: Les gens disaient: "Oh, vous n'avez vraiment pas l'air bien!" et nous répondions...

Shane et Sia: Merci!

Shane: Nous nous déshydrations, aussi. De l'acide sortait par la bouche. On se retrouvait toutes les deux à vomir dans la salle de bains. De l'acide et encore de l'acide. Joli tableau, non?

Sia: Je crois que ces histoires excitaient les hommes, en plus...

>Est-ce-que vous pensez que votre image remet en question notre société obsédée par les apparences?

Sia: Contrairement aux mannequins qui disent: "je mange ce que je veux et je reste belle et pas toi" -presque toutes disent ça et c'est du bull-shit- j'ai l'honnêteté de dire que je suis pas différente de vous; j'ai fait ce qu'il fallait pour présenter un bon package de moi. Ce package est ce que vous avez devant vous, c'est mon gagne-pain, et c'est tout. Parfois les féministes nous attaquent. Je ne pense pas qu'une vraie féministe devrait attaquer une autre femme. Nous devrions toutes travailler ensemble. Pourquoi choisir entre être une bimba de plage et une militante revêche? Il existe toutes sortes de femmes.

Article de Matt Marianan paru dans *Boing Boing* Traduction Ariel Wizman

A l'écoute de la neige

Par Francis Mizio

>Les esprits simples pensaient que pour entendre chanter un mort, il suffisait d'acheter le dernier CD des Beatles et que pour en voir un, il suffisait d'une soirée Coluche... NENNI: la transcommunication instrumentale, sorte de techno-nécromancie ou d'électro-thanatologie, est bien plus efficace... ET SERAIT DIRIGEE PAR UNE ENTITE: «LE TECHNICIEN».

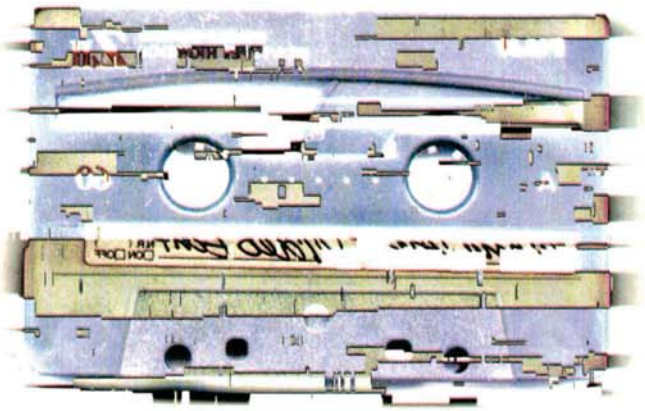
Mais qui est "le Technicien"?

>LA TRANSCOMMUNICATION INSTRUMENTALE (T.I) est la technique de communication avec l'au-delà à l'aide d'instruments électroniques tels que magnétophone ou téléviseur. Discipline en plein boom de la parapsychologie, elle réunit des milliers de personnes à travers le monde qui s'usent les yeux à décrypter la neige cathodique pour y voir des images de défunts, écoutent l'Eurosignal (le tirlouioui en fin de bande FM) ou analysent des cassettes Assimil lues à l'envers... Messages canalisés sous l'égide d'une entité appelée «Le Technicien». La T.I. a ses écoles et ses gourous, ses querelles de clochers, ses conventions, ses revues et ses best-sellers. Entre l'émission consacrée à l'extraterrestre de Rosswell sur TF1 -un événement des plus significatifs de notre définitive perte du réel- et la révélation que la C.I.A. aurait, entre 1970 et 1990, consacré 11 millions de dollars au programme "Stargate" (pour embaucher des parapsychologues), s'intéresser aux fadaises de la T.I. est d'actualité. Aussi, voici retracé pour vous tout ce qu'il faut savoir pour communiquer avec votre chien ratatiné par un bulldozer fou ou avec votre tante Claude électrocuté(e) dans sa baignoire... Ne nous remerciez pas: les tendances à venir c'est notre boulot. Et je possède pas mal de boules de cristal.

>D'AUCUNS POURRAIENT PENSER que les adeptes de la T.I. diffusent leur savoir par télépathie ou ondes psycho-hertziennes: erreur. L'indémodable support de l'ésotérisme reste le bouquin, version moderne des grimoires dont certains, tel le fictif et mythique Necronomicon inventé de toutes pièces par Lovecraft, sont arrivés dans notre dimension puisqu'ils sont même vendus à la FNAC. Il y a peu, l'ésotérisme était encore affublé de couvertures noires et de symboles abscons. Cette ère est désormais dépassée par celle -imminente- du Verseau, âge d'or que l'an 2000 et le New Age doivent nous apporter. Les bouquins occultes affichent maintenant des levers de soleil, mais le message reste d'un classicisme désolant: tout s'arrange car il y a une vie après la mort. Côté T.I. c'est en gros: "toi qui n'a rien à communiquer à tes contemporains, sache que, devenu spectre, tu seras la proie d'une logorrhée messianique sur bande position ferro 120m type 1 sinon d'un indéniable exhibitionnisme VHS Pal/Secam une fois ta mort/transmutation (enfin) venue."

Les procédés employés dans les livres traitant de T.I. sont immuables: historique rabâché, pompages mutuels, détails qui tuent, références épuisées non-traduites ou imprécises, abondance de noms et d'expériences de pseudo-scientifiques inconnus, attaques des bobards des autres avec ses propres billevesées, détournement des réfutations courantes, citations et louanges entre potes, photos douteuses, autocélébration, fausses polémiques...

La T.I., née -selon les différentes versions- au début ou à la moitié du siècle, aurait "décollé" dans les années 70. La période est révélatrice. Les seventies furent les années d'une société de consommation débridée, créant des rapports entre l'homme et le monde à travers l'objet et le "standing" -Les Choses, le prix Renaudot de Perec, analysant la lecture du bonheur à travers la détention des objets, date de 1965. Mais aussi années d'interrogations mystiques et années de progrès techniques rapides, mal compris dans le domaine de l'électronique. Pouvoir et symbolique de l'objet, magie assimilée à l'électronique, quête mystique: les parapsychologues prennent tout en pleine tronche, fascinés comme des sauvages persuadés que leur âme s'imprime sur un Polaroïd. Les plus atteints se mettent à enregistrer les voix des morts sur des bandes vierges. Aujourd'hui, ils sortent de l'ombre en diversifiant leurs techniques afin de communiquer avec tout ce qui n'est pas dans le bottin. Gageons que bientôt les morts vont leur envoyer des e.mails. Peut-être même que «Le Technicien» prépare sa page sur le web.



Tout sur la Transcommunication Instrumentale

>Les transcommunicateurs, malgré leurs divergences, SE RECLAMENT TOUS DE DEUX FONDATEURS et d'un groupe influent (en sus d'expériences qu'aurait tentées Edison en octobre 1920 avec un phonographe, voire Arthur Conan Doyle):

- Friedrich Jürgenson, qui aurait capté des voix de morts le 12 juin 1959 alors qu'il enregistrait des oiseaux près de Stockholm.

- Constantin Raudive, qui aurait laissé son magnétophone en marche en 1964 et aurait entendu sa mère morte l'appeler par son diminutif "Kosti, Kosti!". A ensuite inventé le "psychophone", appareil permettant de converser avec les morts.

Raudive, décédé depuis mais toujours alerte, appellerait régulièrement par téléphone les transcommunicateurs, et leur dirait toujours tout le bien qu'il pense de leurs travaux.

- Le CETL (Centre d'Etude sur la Transcommunication du Luxembourg dirigé par le couple Harsch-Fischbach), qui aurait mis au point des techniques et des appareils nouveaux en suivant les conseils d'une super trouvaille (qui a dû bluffer tous les autres), celle du «Technicien», sorte "d'entité-standardiste" qui n'aurait jamais vécu sur Terre mais prévient du début des messages et des fins de communications en allemand ("Kontakt Ende").

D'après les auteurs, les messages seraient toujours très décevants et très courts, sauf lorsqu'ils seraient très longs et riches en infos (!!). Par exemple, lorsque les morts expliquent la façon d'améliorer les techniques ou d'inventer des appareils.

Quelques contacts audio ou vidéo avec des personnalités célèbres:

L'archevêque de Cantorbéry, Curd Jürgens, Romy Schneider, Joe Dassin, le chimiste Henri Ste Claire Deville et d'une manière générale tous les gourous morts de la T.I.

Le matos, les techniques:

- Matos utilisé, (parfois monté en série): magnétophone, magnétoscope, microphone, haut-parleur, casque, équaliseur, téléphone, CB, appareil photo, répondeur, oscilloscope, téléviseur, radio à lampes (pour capter les chœurs célestes), appareil ultrason anti-rongeurs, rayon laser, prismes.

- Résumé des techniques:

Par magnétophone: enregistrer dans le vide puis réécouter (on pourrait entendre plusieurs voix de défunts différents au même endroit de la bande même si on change la vitesse de défilement ou si on la lit à l'envers). La réception des voix se ferait d'autant mieux qu'il y a un fort bruit de fond (eau du robinet par exemple). Egalement: décryptage d'une langue étrangère repassée à l'envers.

Par téléviseur: photographier ou filmer avec divers périphériques le téléviseur allumé ou éteint. Il peut être réglé sur le canal UHF 47. Une bande de papier-peint moucheté contre l'écran peut aider à décrypter l'image du mort.

Par radio: enregistrée et réglée sur 90, 1480 ou 1500 Khz AM parfois montée en série avec deux lampes UV. Autre: tourner le bouton sans cesse, soit de 125 à 127 Khz, soit en tous sens. Egalement: écoute de l'Eurosignal, du "bruit blanc" entre 2 stations, d'une radio étrangère incomprise (la voix d'un mort se fait alors entendre).

Par ordinateur: le laisser écrire tout seul (commandé quelquefois par l'entité supérieure Seth3). Regarder s'il n'y a pas sur les disquettes de fichier laissé par Seth3.

Par téléphone: quand ça sonne, décrocher et écouter. Parfois, il faut rappeler le numéro donné par le mort (en général on devrait tomber chez la secrétaire du défunt Constantin Raudive).

Des MILLIERS de personnes à les yeux à décrypter la neige images de défunts

• ***Les Morts nous parlent*** **de François Brune. (Livre de Poche)**

Complètement imbibé de religion chrétienne, François Brune nous apprend, entre autres, l'existence de nombre de transcommunicateurs ecclésiastiques, mais aussi de:

- Hans Otto König et de son *Générator* (1984) appareil permettant d'enregistrer et d'entendre en même temps le revenant.

- Le Père Ernetti et son *Chronoviseur* (milieu des années 70, images et voix de défunts lors de leur vie sur Terre) qui aurait enregistré des pièces de théâtre jouées sous Cicéron, et déjoué un hold-up à venir.

>Extrait

"Admettre d'un seul coup que la mort n'est pas la mort, que les morts continuent à vivre et qu'ils se portent fort bien, que, de plus, ils communiquent avec notre monde, c'est beaucoup à la fois."

• ***La Communication avec les morts*** **Sarah Wilson Estep. (Ed° l'Age du Verseau)**

Très critique envers ses confrères, elle veut visiblement passer pour la papesse de la T.I. Les morts lui parlent abondamment, la trouvent jolie et la félicitent de son travail. Classe les voix en A (audible), B (faible) et C (inaudible). Retranscrit intégralement par souci de vérité quelques phrases sans signification. Certains morts, en l'appelant, précisent "fréquence de service". Fondatrice de l'*American Association Electronic Voice Phénoma* en 1982.

Quelques contacts audio rapportés:

Un "hello de Jupiter", Edgar Allan Poe dans sa maison de Baltimore, Beethoven avec une sonate identifiée par un *Prix Pulitzer de musique* (?), la Reine d'Egypte dans la pyramide de Chéops, des vénusiens et des originaires d'Alpha du Centaure (ils ont des voix synthétiques) qui répondent aux noms de "Ras, Seran,Vrom, A, Jule Bobo et Howard Wilson" (??).

>Extrait:

"On dit que les fantômes ignorent qu'ils sont morts et bien que cela soit souvent vrai, j'ai été en contact, par l'intermédiaire de mon magnétophone, avec des fantômes parfaitement conscients d'être décédés".

• ***A l'Ecoute de L'Invisible*** **et** ***Images et Messages de l'Au-Delà*** **de Monique Simonet (Ed° Sorlot-Lanore et Age du Verseau).**

Ex-institutrice très croyante, dégoulinante de bons sentiments mais entourée de décès et de calamités. Les morts la soutiennent quotidiennement. Elle communique avec son petit-fils décédé et sa famille est un vrai standard tant elle reçoit de messages. A enregistré sa première voix aussitôt après avoir lu un article sur la TI. En plus des voix sur magnétophone et sur cassettes Assimil d'allemand, elle décrypte la neige du téléviseur où elle retrouve des proches et même des animaux (chiens Titi et Plouf, cheval...). A capté "la musique des sphères" et le Requiem de Fauré. Nous apprend entre autres l'existence de *l'Ultralator* de Gerhard Helzel, du problème du "positif dans le négatif" qui complique beaucoup l'interprétation des images vidéo dans la neige.

>Extrait:

"Pour enregistrer, une ambiance particulière n'est pas nécessaire. Une atmosphère d'encens n'amène rien de plus. Cependant il est préférable d'être calme et détendu, poli également; ce n'est pas parce que nos correspondant sont invisibles qu'on peut les traiter avec légèreté".

• ***Contact avec l'au-delà*** **de Jean-Michel Grandsire (Ed° de l'Age du Verseau)**

Grandsire est polémique. Il dénonce des affirmations de François Brune après avoir identifié, dans les images paranormales rapportées par celui-ci, un banal documentaire ainsi qu'un film de Romy Schneider. Il jette aussi le discrédit sur le CELT qui assure d'être en contact avec la planète Marduk. Celle-ci ressemblerait trait pour trait... à celle décrite dans un roman de Philip Jose Farmer. Le livre de Grandsire est bourré de références invérifiables, de démonstrations chiffrées, de schémas électroniques incroyables, de conseils et d'appels à la raison. C'est incontestablement le plus drôle. Grandsire fait de la pub pour sa revue toutes les deux pages et signale qu'il vend des enregistrements T.I. Il en fait remonter la naissance à 1902, quand un certain Waldemar Borogras se servait d'un phonographe chez les chamans Tchouktchis (Sibérie).

Grandsire nous apprend l'existence de *la machine hollandaise de Zaalberg van Zelst* (qui n'existe plus); de *l'avertisseur Sonore de VanderMeulen* (qui klaxonne quand un mort veut intervenir. Composé de deux prismes, d'une pile et d'une sonnette); du *Spiricom de Meek* (ne fonctionne plus depuis le décès de son inventeur); du *Meza 1* (7 transistors en série), de la *machine de Darmstadt* (assemblage de hi-fi + divers éléments dont un rayon laser); du *Pont de Burton*, du *GA Gegenanlage1* et autres compositions hétéroclites high-tech. Notons que Grandsire a été souvent en relation avec «le Technicien» et qu'il est fondateur de la société de *Parascience et Transcommunication* en France.

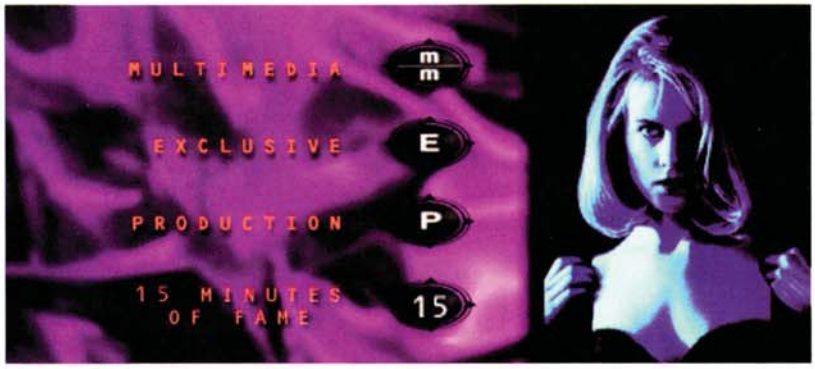
>Extrait:

"Il y a des gens qui passent des heures, voire des nuits entières, à parler avec les morts. Cela n'est ni sain ni raisonnable. 1 à 3 heures d'expérimentation par semaine sont largement suffisantes. Et puis mettez-vous à la place des disparus. Dans le monde où ils évoluent, ils ont certainement autre chose à faire qu'à dialoguer stérilement avec les vivants. Comment réagiriez-vous si un cousin établi en Australie vous appelait chaque jour au téléphone, sous prétexte que vous ne risquez de ne jamais vous revoir? En transcommunication, comme en tout, il faut de la mesure. Et puis ne l'oubliez pas, il y a une vie avant la mort! Alors profitez de la vôtre."

travers le monde s'usent cathodique pour y voir des

The show must go (line)!

Par Olivier Malnuit



La deuxième vie du Showbiz

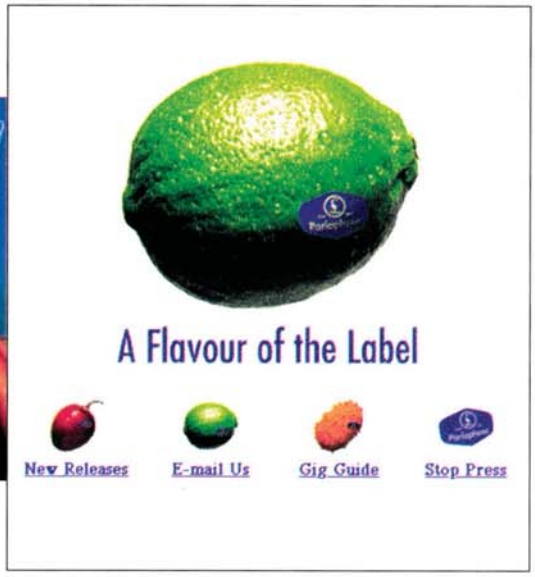
>QUI A DIT QUE LES STARS N'AIMAIENT PAS L'HTML? Sur Internet, le monde du spectacle retrouve une nouvelle jeunesse. Le rock fait ses gammes à domicile, les acteurs sortent de l'écran, les films ont plusieurs fins et même les personnages de Sitcom deviennent des héros... Connexion!

>A VOTRE AVIS, existe-t-il une chaîne de télévision qui mérite qu'on lui consacre toutes ses journées? Les rock-stars font-elles visiter leur villa à la demande? Et les cinémas de quartier passent-ils la version censurée de *Pocahontas*? L'industrie du spectacle ressemble parfois à cette phrase de TF1: "Deux films, sinon rien!". Elle nous fait voir des images choisies, aux heures convenues, sans jamais nous laisser d'autre choix que celui de s'asseoir dans un siège et d'en repartir. Bien sûr, chacun est libre d'éteindre son téléviseur ou de ne pas aller voir la dernière production Disney. Mais le showbiz n'a que faire des cas isolés. Son système de distribution est suffisamment contrôlé pour pouvoir se passer de l'élite ou des marginaux. Un vrai public, docile et passif, fait depuis déjà longtemps fonctionner la machine...

>Cette situation pourrait radicalement changer, si comme le pensent déjà les futurs grands patrons de l'"Entertainment", l'Internet s'avère un passage obligé pour faire connaître un artiste, commercialiser un film ou améliorer l'audience d'un sitcom. Dans cet univers virtuel, le discours des communiqués de presse cédera la place au dialogue direct des stars avec leur public. Les créateurs ne seront plus ces personnages androgynes, protégés de leurs fans par un cordon sanitaire de catcheurs steroïdés, mais des gens d'apparence accessible, ouverts aux critiques et aux échanges personnels. L'interactivité qui sera le maître-mot de ce nouveau champ promotionnel devrait bouleverser la nature même du show-business. Les oeuvres seront disponibles à toute heure, téléchargeables par le public et soumis à ses toutes premières réactions en temps réel. Inutile de dire que les feedbacks, ces retours-clientèle, tant redoutés par les directeurs des ventes, seront immédiats et sans appel. La qualité des oeuvres va-t-elle y gagner? Rien n'est moins sûr. Mais au fond, personne, ni vous ni moi, ni Steven Spielberg ou Ted Turner, ne peut prédire dans quelles conditions le showbiz va négocier son virage on-line. Pour en comprendre tous les enjeux, opérons à la manière des inspecteurs de la Sacem, au cas par cas...

Musiques en ligne

>PEU DE GENS aurait cru Ben Watt, le chanteur compositeur d'*Everything But the Girl*, s'il avait déclaré il y a encore deux ans, vouloir prendre ses quartiers sur Internet. Que des groupes comme *The Orb* ou *The Shamen*, qui maintiennent hors d'haleine le public des raves et de la scène techno, veuillent également leur site Web, très bien... Mais un tandem jazz-pop des années 80, signé par une major et qui n'utilise d'ordinateurs que pour faire sa comptabilité, cela semblait tout bonnement impensable. Et pourtant, ce compositeur hors-norme, a voulu absolument préserver avec son public une relation affective, personnelle et surtout indépendante des bureaux de presse. Grâce au Réseau, il peut retrouver chaque jour cette sensation de partage qui rend les petites salles de concerts plus intéressantes qu'un hippodrome de 100 000 personnes. Ben Watt laisse même entendre, qu'un jour peut-être le Web permettra aux artistes de distribuer leur musique sans passer par les maisons de disque. Le rêve d'un marché libre,

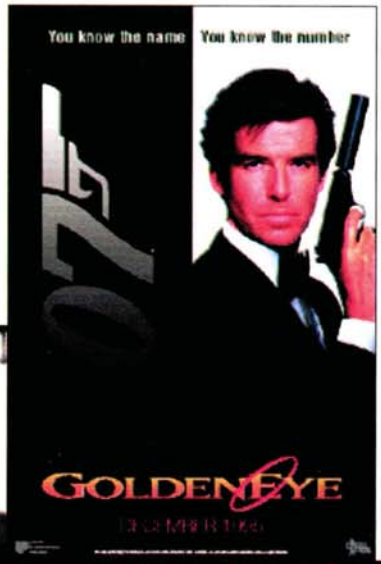


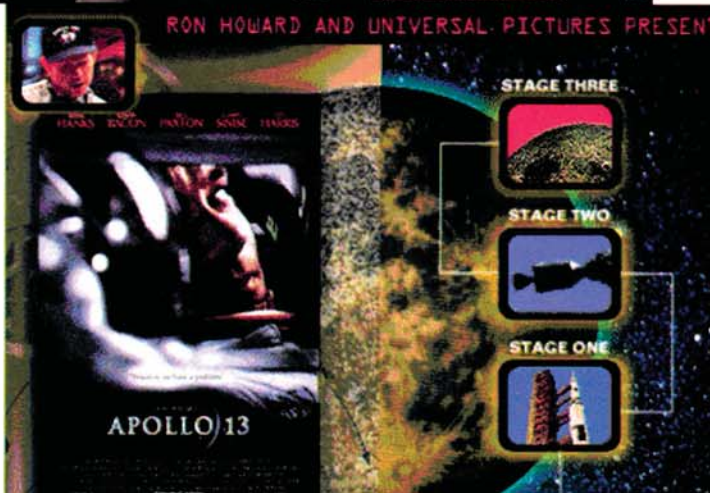
où les artistes et leur public ne feraient plus qu'un, sied bien aux balbutiements punkisants du Réseau. D'ailleurs, les majors qui nourrissent le même projet, possèdent également certains arguments de poids. La plupart disposent déjà de leur site Internet ou sont sur le point de l'ouvrir. Le but étant bien sûr d'exploiter un média promotionnel touchant des millions de personnes, pour un coût finalement très modeste. Mais aussi à moyen terme, de transformer ces kiosques virtuels en véritables points de vente. Afin d'attirer un très large public, elles divulguent dans leurs pages Web certaines informations exclusives et documents inédits, qui en font des médias de premier plan. Le magazine anglais *Internet Today* estimait même récemment que la qualité rédactionnelle de certains sites équivalait à celle d'institutions de la presse musicale comme *Melody Maker* ou *NME*. Mais diffuser un contenu musical sur Internet ne fera pas longtemps illusion, si l'interactivité avec les stars n'offre pas certaines performances inégalées dans le monde réel. Les stars du 21ème siècle ne se contenteront pas d'être des icônes virtuelles avec un bon look et un étude marketing. Elles exploiteront la technologie pour faire du spectateur un figurant interne, une sorte d'acteur parallèle qui dirigera l'ordre du show à sa guise. Le nouveau CD Link de la société *Voyager* (qui entre autres a réalisé l'excellent jeu P.A.W.S) permet déjà de lire un disque audio en interaction avec les images de l'artiste sur Internet. Certains hyperliens supplémentaires, comme ceux présents sur le site Web des Rolling Stones, offrent également la possibilité de ne plus respecter la linéarité d'un disque et d'en déstructurer les morceaux, sonorité par sonorité. Cette nouvelle approche intégrante du son et de l'image va inévitablement bouleverser notre perception du spectacle. Mais aussi générer des formes d'expressions musicales inédites, des associations infinies entre les oeuvres de l'artiste et les créations de l'utilisateur. En fait, nous n'écouterons peut-être même plus jamais un disque, nous lirons simplement un cocktail d'effets sonores qui sera autant notre oeuvre que celle de nos idoles...

Cinéma Paradisio

>"Pourquoi aller au cinema quand on peut rester à la maison et regarder son modem?".

La nouvelle plaisanterie à la mode, perpétuée dans les couloirs de la *Paramount* a le mérite de bien résumer l'avenir du cinéma on-line. D'ici à une dizaine d'années, nous visionnerons peut-être des vidéos téléchargées sur un site Internet, payables à la scène et dont le scénario sera modifiable d'un simple clic de souris. Nous accéderons à d'énormes quantités d'informations sur la vie privée des acteurs et nous pourrons même communiquer avec le réalisateur en temps réel. Pourtant paradoxalement, Internet semble aujourd'hui le plus mauvais endroit pour y voir un film. La qualité des images animées y est très mauvaise, le son misérable et les difficultés de transfert parfois insurmontables. Mais si les capacités techniques du Réseau ne permettent pas encore de visionner les trois versions de Ben-Hur sur son écran d'ordinateur, la culture Internet est, quant à elle, toute entière dédiée au cinéma. Des statistiques US ont montré que la très grande majorité des connectés étaient des jeunes de moins de 30 ans, "fous de Pepsi et de cinéma". Quel autre média que l'Internet pourrait en effet gérer la passion désordonnée des fans, en les

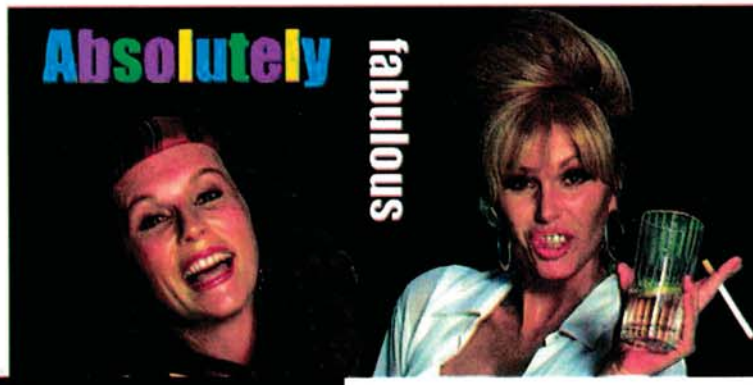




regroupant par thème ou par "Cult style"? Les adorateurs de Star Trek, E.T ou 007 ont déjà massivement quitté l'univers poussiéreux des fans-clubs pour quelques Newsgroups, aux ramifications multiples. Ils y partagent religieusement la passion des produits dérivés et des ragots de stars. Mais, Internet leur offre beaucoup plus qu'un nouveau lieu de pèlerinage. L'absence de copyright et l'anonymat des messages favorisent l'émergence d'une contre-culture du 7ème art. Certaines photos inédites ou documents décalés voyagent librement sur le Réseau alors qu'ils étaient cantonnés dans l'oubli par les maisons de production. L'image d'un Mr Spock, sans ses oreilles pointues et en tricot de corps, peut faire l'effet d'une bombe auprès des cinéphiles. Surtout si elle se propage électroniquement, au nez et à la barbe des majors qui en contrôle la diffusion. En réalité on sait bien que ce genre de piratage fait le jeu des grands studios. D'abord parce que ceux qui aiment à démystifier les vedettes sont également ceux qui les vénèrent. Ensuite, parce que ces mêmes studios récupèrent les dividendes de toutes les formes de publicité. Pour ne pas être en reste, certaines majors vont même jusqu'à soutenir financièrement les fans-clubs on-line. Un site comme *Cinémédia*, qui à l'origine était l'oeuvre d'un étudiant cinéphile, bénéficierait aujourd'hui d'énormes subventions et serait en passe de devenir "la" bible incontournable du cinéma. Mais les vieux dinosaures du spectacle tels que *MCA*, *Buena Vista* et *Paramount* possèdent également leur propre site Web. Il y assurent la promotion de leurs films et fournissent à la pelle jeux interactifs, interviews et infos exclusives. On estime que dans moins d'un an, les connectés pourront y télécharger en avant-première certaines bandes annonces, consulter les programmes et acheter leur place à l'avance. Ce mode d'achat, qui exclut définitivement les ouvreuses et les guichetières, devrait contre toute attente remporter l'adhésion des spectateurs. Ceux, qui ne fréquentent déjà plus les banques que par l'intermédiaire d'un distributeur Carte Bleue, vont trouver l'idée séduisante. Et entre nous, qui est le plus attachant? Votre ordinateur ou cette caissière manucurée qui a déjà vu le film 26 fois?

TWWWision

>CERTAINS DIRECTEURS ne programme ne s'arrêtent jamais de sourire. Images haute définition, réseau câblé, incrustations numériques d'annonces publicitaires, l'avenir de la télévision n'a jamais été aussi



"Bottom" l'excellent sitcom anglais diffusé aussi sur Canal Jimmy.

radieux. Avec Internet, le petit écran pourrait devenir cette fenêtre ouverte sur le monde, dont rêvent déjà les vidéastes on-line et les accrocs du CU-See me. Un flux incessant d'images, de programmes interactifs, de films à télécharger s'écoulera par modem dans le salon de chacun. On composera soi-même son programme, sans jamais redouter le vide sidéral de certaines soirées dont l'alternative se résume à cette question: "Derrick ou Nagui"? A l'instar du cinéma, les univers en ligne sont un terrain de projection idéal de la culture télé. La série *X-files*, traduite en France sous le titre *Aux frontières du réel*, doit même une grande partie de son succès au culte que lui vouent les internautes. Son producteur, Chris Carter, expliquait récemment que la série était déjà connue internationalement, avant même qu'il en décide l'exportation. Les fans on-line en avaient décuplé la portée et ouvert, avant l'heure, la voie au merchandising. Le phénomène *X-Files* est un bon exemple de ce que sera bientôt la recette obligatoire pour faire d'un programme TV, un véritable succès. Si la série ne manque pas d'une certaine originalité, les deux personnages, Scully et Mulder, agents asexués et blafards du FBI, ne sont pas vraiment les icônes mythiques à qui on voue une passion de téléspectateur. Mais l'adéquation entre le sujet paranormal de la série et l'univers virtuel du réseau a fonctionné à merveille. C'est la théorie du show parfait: un bon sujet sur le bon média et au bon moment. Même les erreurs techniques de certains épisodes deviennent, avec Internet, de purs instants de magie que s'échangent en respect les fans connectés. La scène où l'agent Scully se sert d'un DAT, dont le bruitage est en réalité celui d'un simple magnétophone pour enfants, n'aurait sûrement pas atteint une telle notoriété sans le fétichisme télévisuel de certains newsgroups. En réalité, la promotion involontaire des programmes T.V. par leurs fans-clubs existait déjà. Mais ce qui n'était avant que l'action charismatique de certains fanatiques, communiquant par boîte postale, prend avec le Réseau une portée mondiale. Désormais la brèche est ouverte, et les producteurs de sitcoms savent bien qu'il faudra compter avec le public on-line. Si David Asselhoff, qui produit *Alerte à Malibu*, diffuse sur le Web toute l'imagerie caramélisée de sa série, d'autres devraient pouvoir le faire. A quand alt. fan. marie pervenche?

Internet et petits gâteaux

>Portraits d'internautes en clients de bistrot. Chaque jour, au Café Orbital, rue de Médicis, les connexions en ligne se superposent aux branchements dans le monde réel. Quelques instantanés.

- Barbara de Limburg

23 ans Etudiante en scénographie
"Je suis novice sur le Net. Si l'on prend le temps de rentrer dedans, ça peut remplacer tout le reste. L'écran d'ordinateur est quelque chose de grisant alors que la télé est seulement passive. Avec le Net, c'est nous qui allons vers l'écran, nous ne le subissons pas."
1) The Kitchen
http://anansi.panix.com.80/userdirs/kitchen/Info/about.html
2) The Electronic Zoo
http://netvet.wustl edu/e-zoo.html
3) Fluxus
http://www.panix.com/fluxusMenn.html

- Yann Pilpré

22 ans Etudiant en BTS d'action commerciale
"C'est amusant de faire du dialogue direct dans un endroit où l'on n'est pas seul, comme un café par exemple. L'IRC c'est un truc très additif, et la meilleure chose c'est de rencontrer d'autres passionnés en vrai. Comme pour le Newton, ma première passion, auquel j'ai consacré une home-page sur le Web... La combinaison des deux (Net et Newton) a beaucoup plus d'avenir qu'on ne lui en prête."
1) Tap n'go
http://www.orbital.fr/people/yannp
2) Altavista
http://www.altavista.digital.com
3) KLF home page
http://www.edu.isy.liu.se/-d91jobol/KLF

- Torsten Wulf

32 ans Administrateur système
"Le café Internet est à la connexion maison ce qu'un bon cinéma est à la télé. Malgré ma barbe, j'avoue faire partie de ces raseurs qui passent des heures à repêcher des renseignements techniques. Pourtant, j'aime constater que le net est surtout un formidable outil de publication pour tous ceux qui ont quelque chose d'orginal à dire."
1) Earthweb
http://www.earthweb.com/java/Netris
2) Electronic Frontier Foundation
http://www.eff.org/pub/Alerts
3) Liberation http://www.liberation.fr

- Valérie Nizan

28 ans Styliste
"Professionnellement, l'accès au net donne une longueur d'avance tout en divertissant. Ça aide à se concentrer et c'est comme un jeu de piste. On cherche les sites qui correspondent à ses passions, et un jour ou l'autre on découvre quelqu'un qui a fait exactement ce qu'on avait envie de voir. Pour la mode, par exemple, c'est récemment que j'ai eu accès à "fashion Internet", le premier site qui fasse vraiment la différence."
1) Fashion Internet http://www.finy.com/
2) World Wide Arts Ressources http://www.consource.com/wwar/default.html/
3) A marine turtle page http://www.io.org/~bunrab

- Nicolas Jardry

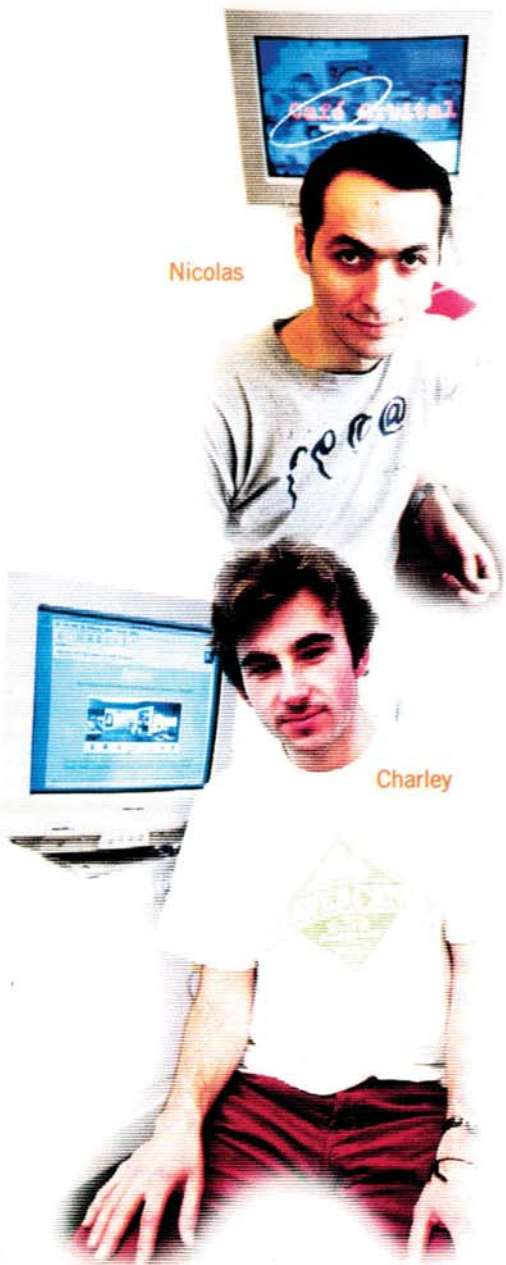
29 ans Photographe, directeur du tiroir (agence virtuelle d'images) et créateur du Café orbital (le premier cyber-café de Paris)
"Dans ma vie et dans mon travail, il y a l'avant et l'après Internet. La période où toutes mes photos s'archivaient dans le monde réel et la période où j'ai conçu le projet de mettre tout mon travail en ligne. Ça fait un changement de nature et d'échelle, avec, en plus, la sensation de privilège que ressent chaque personne à l'instant où il pénètre dans le cyberspace... en tout cas pour l'instant..."
1) Le tiroir http//www.orbital.fr/letiroir3
2) () product of () http://www.orbital.fr/po/
3) Café orbital http://www.orbital.fr

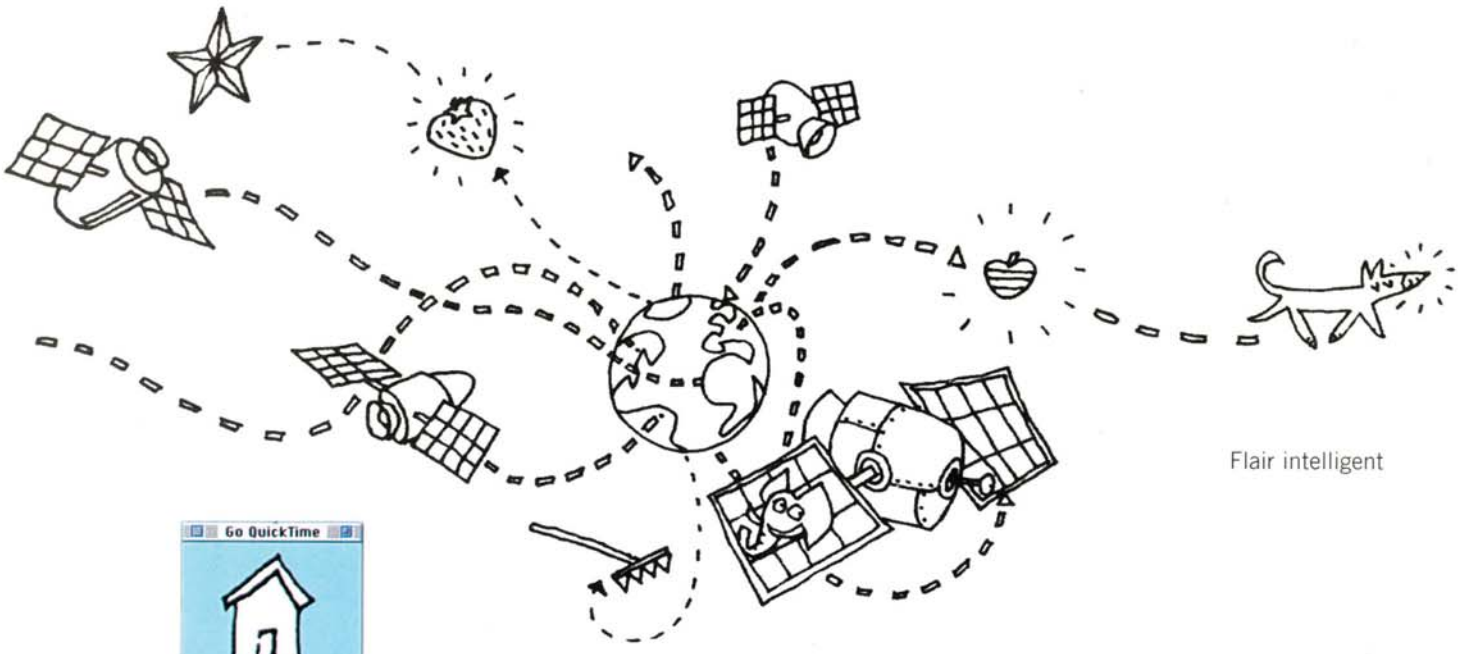
- Briac Pilpré

20 ans Etudiant en droit, webmaster
"Mes objectifs de navigation sur le net sont simples: rencontrer des petites copines étudiantes sur Internet Relay Chat et reconstituer, grâce à des plans trouvés sur le Web, un Theremin. C'est à dire le premier synthé, dont les composants seraient introuvables sans un réseau mondial d'aficionados. J'ai aussi ma home-page, je suis webmaster, mais si je viens au café c'est que j'ai besoin de faire des rencontres dans la vraie vie."
1) The web developper's virtual library http://www.Enterprise.net/atora/
2) The Theremin home page http://www.vuse.vanderbilt.edu/~jbbarile/theremin.html
3)Mesh Mait home page http:/www./cedar.cic.net/rtilmann/mm/

- Charley Case

26 ans peintre, illustrateur, photographe.
"C'est une invention aussi importante que le téléphone. C'est la réduction la plus spectaculaire possible des dimensions du monde. Pour l'instant les gens découvrent. Ils jouent sans vraiment se rendre compte de ce qu'ils font. Moi qui fait des dessins sur le net, j'ai compris ce que cet outil apportait concrètement: j'ai eu des propositions. Les cafés Internet sont les PM du futur en plus convivial. Mais attention à l'autodiscipline. Ne pas tomber dans un excès comme pour la télé et le téléphone."
1) Magic Media http://www.magic.be
2) William Klein http://www.franceweb.fr/infomatin/KLEIN/accueil.html
3) La Galerie Orbitale http://www.orbital.fr/galerie.html





Flair intelligent

Par Stephane Viossat
Illustration: Fabrice Fouquet

Les agents intelligents

Génies en accessoire

>Comme une télévision monstrueuse qui capterait plusieurs millions de chaînes, LE RESEAU DES RESEAUX PERMET D'ACCEDER À L'INFORMATION, TOUTE L'INFORMATION. Internet ou le cauchemar du zapping. Un labyrinthe où l'on ne peut que se perdre... ou s'en remettre aux "agents intelligents", ces programmes serviles, efficients et communiquants, qui seront nos indispensables alliés de tous les jours.

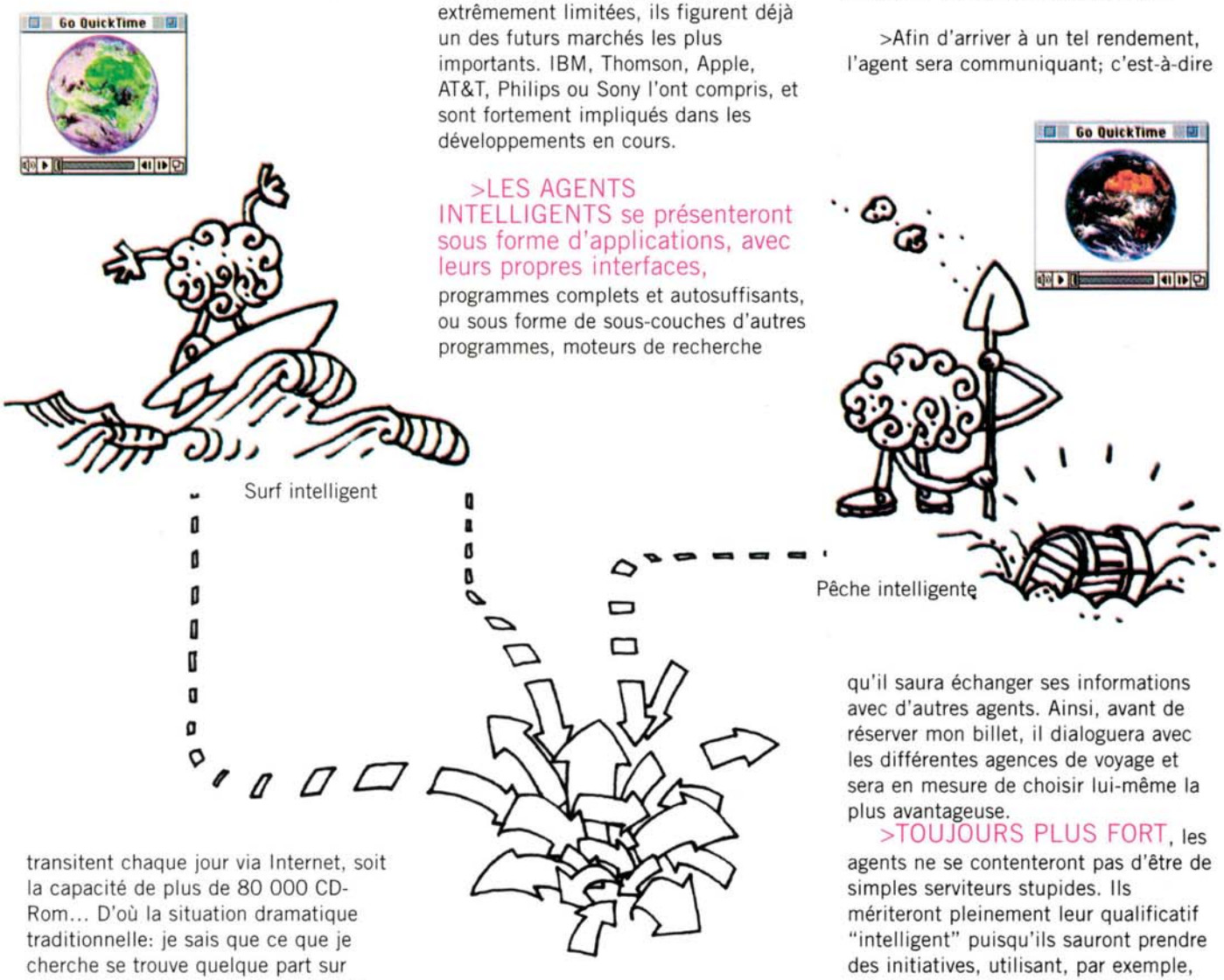
>DES DERNIERES INFORMATIONS BOURSIERES A LA THESE DE FIN D'ETUDES d'un sombre laborantin australien, tout est disponible sur Internet. En fait, tout est même *trop* disponible. Simples courriers électroniques, consultations de pages Web (le standard de présentation graphique d'Internet), messages postés ou lus dans des forums Usenet, transferts de fichiers, en tout on peut estimer que 50 000 giga-octets transitent chaque jour via Internet, soit la capacité de plus de 80 000 CD-Rom... D'où la situation dramatique traditionnelle: je sais que ce que je cherche se trouve quelque part sur Internet, mais je risque de perdre un temps précieux à trouver où, et je risque même de ne jamais trouver. Certes, des outils de recherche existent, de nombreux sites Web spécialisés, entièrement dédiés à la recherche d'informations, permettent de s'y retrouver dans la jungle digitale. Mais toujours est-il que l'information reste dramatiquement éparpillée. Conséquence sous forme de lapalissade: actuellement, Internet ne sert réellement qu'à ceux qui le maîtrisent déjà bien. Avec l'augmentation exponentielle des ressources disponibles, il deviendra absolument nécessaire de disposer d'outils permettant d'effectuer seul les recherches et les choix. Ces programmes ont pour nom "agents intelligents". S'ils n'existent pas encore, ou uniquement sous des formes extrêmement limitées, ils figurent déjà un des futurs marchés les plus importants. IBM, Thomson, Apple, AT&T, Philips ou Sony l'ont compris, et sont fortement impliqués dans les développements en cours.

>LES AGENTS INTELLIGENTS se présenteront sous forme d'applications, avec leurs propres interfaces, programmes complets et autosuffisants, ou sous forme de sous-couches d'autres programmes, moteurs de recherche invisibles transmettant leurs informations aux autres applications lorsque cela sera nécessaire.

>Quelle que soit la méthode utilisée, le but reste le même: l'agent intelligent prendra en charge les demandes de l'utilisateur, exprimées en langage courant. Concrètement, cela veut dire que vous pourrez demander à votre agent: "Trouve et réserve-moi une place d'avion pour Tombouctou le plus rapidement et le moins cher possible", ou bien "Montre-moi tous les articles de presse parus aujourd'hui qui parlent de l'accident de la centrale de Marne-la-Vallée". L'agent se chargera alors de la "sale besogne" plus rapidement et plus efficacement que vous, effectuant la transaction commerciale ou cherchant dans les coupures de presse de toutes les bases de données à votre place!

>Afin d'arriver à un tel rendement, l'agent sera communiquant; c'est-à-dire qu'il saura échanger ses informations avec d'autres agents. Ainsi, avant de réserver mon billet, il dialoguera avec les différentes agences de voyage et sera en mesure de choisir lui-même la plus avantageuse.

>TOUJOURS PLUS FORT, les agents ne se contenteront pas d'être de simples serviteurs stupides. Ils mériteront pleinement leur qualificatif "intelligent" puisqu'ils sauront prendre des initiatives, utilisant, par exemple, mes habitudes de voyage pour choisir seul entre deux compagnies aériennes déservant Tombouctou... Un agent intelligent, qui aurait comme responsabilité de me présenter chaque matin un quotidien électronique composé d'articles provenant de



journaux divers correspondants à mes goûts, sera capable d'évoluer. Observant que j'aurais lu tel article, et non pas tel autre, il fera de jour en jour une sélection de plus en plus précise pour arriver à un résultat final pleinement satisfaisant.

Dans le secteur commercial, les agents des entreprises resteront en contact permanent avec ceux des fournisseurs, constamment à l'affût des meilleurs prix.

>AVANT d'arriver à un tel stade, les informaticiens ont encore fort à faire. La coopération entre agents implique une conception entièrement nouvelle de l'informatique, qui passe forcément par une approche sémantique et sociale. Le professeur Brahim Chaib-draa de l'Université Laval au Québec, directeur du groupe de recherches en système multiagents, commente: "A long terme, le projet vise à concevoir des entités intelligentes (appelées agents) dotées de capacités leur permettant d'agir et d'interagir en vue de coopérer, de coexister ou de concourir. Pour y parvenir, ce projet exploite des idées provenant des sociétés d'êtres vivants dans le but de concevoir des versions informatiques des lois sociales."

Donc, l'agent intelligent doit, avant tout, être à même de rechercher l'information. Jusqu'ici pas de problème. Mais il faut également qu'il puisse *analyser* l'information! En un mot, la comprendre. Le langage courant va donc devoir être traduit en des langages particuliers, compréhensibles et immédiatement gérables par l'agent, des "langages-pivot", qui destructureront les mots en leurs composantes sémantiques fondamentales. S'il est relativement aisé de mettre au point des dictionnaires pour des domaines ultra-spécialisés, le vocabulaire étant par essence assez réduit, la mise au point d'un dictionnaire du langage courant (valable dans toutes les langues) est une tâche herculéenne... Mais en cours!

Cette décomposition du langage permet de se débarrasser de la recherche par mots-clés! Il devient enfin possible de travailler à partir de concepts. La différence est fondamentale. Si je souhaite trouver tous les articles traitant d'un attentat récent, il me suffit de lancer une recherche sur "attentat". En langage-pivot, ce mot sera traduit en quelque chose ressemblant à "action physique violente". Mon agent pourra alors me retrouver tous les articles parus à la date souhaitée traitant de ce type d'actions. Alors qu'une recherche par mots-clés n'aurait pu me ramener que les articles incluant le mot "attentat" dans le corps du texte...

Une fois les dictionnaires adéquats réalisés, la mise en place de filtres pour intercepter tous les messages intéressants, quelle que soit leur provenance, n'est plus qu'un jeu d'enfant.

>LES AGENTS, on l'aura compris, partageront leurs informations, coopéreront. Il est donc nécessaire qu'ils parlent le même langage afin de se comprendre. Actuellement, deux normes de communications inter-agents luttent pour être reconnues.

Le CRIM (Centre de Recherche Informatique de Montréal) a mis au point le KQML (Knowledge Query Manipulation Language). Il s'agit d'un protocole de communication entre agents, distribué gratuitement et généralement reconnu par la communauté des programmeurs.

Le deuxième langage, Telescript, est issu d'une volonté purement commerciale. Mis au point par General Magic, il s'agit non seulement d'un protocole de communication mais également d'un langage de programmation. Les visées économiques de General Magic empêchent malheureusement la libre communication des sources de Telescript, seuls les partenaires financiers étant autorisés à les connaître.

>L'association d'entreprises dans ce domaine, qui n'en est encore qu'à sa période de gestation, n'est pas une surprise. A terme, outre leur simple commercialisation, les agents devraient être à l'origine de nombreuses activités économiques: de la veille technologique à l'information économique en passant par l'information stratégique. Ainsi, Thomson, Rhône-Poulenc, l'Aérospatiale, le Commissariat à l'Energie Atomique, EDF, L'Oréal, Michelin mais aussi le SGDN (Secrétariat Général de la Défense Nationale), le Cedocar (Centre de Documentation de l'Armement) et la DST sont de la partie...

Pas de surprise, car l'utilisation des agents dans le cadre de l'espionnage économique et stratégique est tout simplement incroyable. Si un hacker s'introduit dans une base de données

Info intelligente

L'AGENT INTELLIGENT doit, avant tout, être à même de rechercher l'information. Jusqu'ici pas de problème. Mais il faut également qu'il puisse *analyser* l'information! En un mot, la comprendre.

convoitée et y laisse un agent, c'est la pêche miraculeuse assurée.

Les services de renseignements l'ont bien compris...

L'utilisation commerciale des agents intelligents induit de graves problèmes de sécurité. En effet, lorsque le but est de permettre des transactions commerciales spontanées, il faut que l'agent serveur soit vraiment certains des intentions d'achats de l'agent du client...

Le "Spam" est la technique qui consiste à abreuver les boîtes aux lettres électronique d'un courrier surabondant, technique publicitaire courante de la vie réelle... Lorsque les agents intelligents publicitaires pourront automatiquement vérifier vos habitudes et s'assurer que vous êtes bien une cible parfaite pour leur propriétaire, vous pourrez être certain d'être inondé de messages publicitaires. Seule possibilité de lutte: l'utilisation de contre-agents repoussant les avances des agents publicitaires par trop farouches. Une guerre électronique invisible et incessante s'amorcera bientôt!

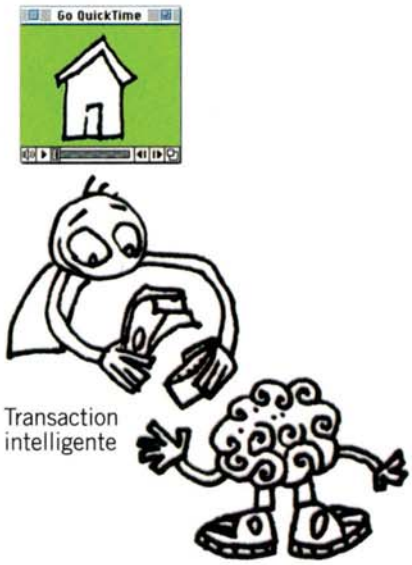
>POUR L'HEURE, ce type de produit n'est pas disponible, et il faudra encore quelques mois, voire quelques années, avant de voir apparaître les premiers véritable agents intelligents. Quelques programmes, ou fonctions inclues dans des programmes, s'en rapprochent toutefois, les préfigurent. Par exemple la fonction "Wizards" de Excel 5.0, peut apprendre d'elle-même certains de vos mécanismes de travail. Plus proche de ce que sera l'agent intelligent, InfoScan de la société montréalaise Machina Sapiens, permet d'effectuer des recherches intelligentes dans une base de données. Mais InfoScan ne travaille que "off-line", c'est-à-dire sur des informations déjà rapatriées sur un disque dur, il est pour le moment incapable d'aller se balader seul sur les réseaux...

Dans la même veine, à l'Irit de Toulouse, Bernard Doucet a mis au point Tétralogie, un programme spécialisé sur les auteurs de textes! En aboutissant à un résultat graphique, qui identifie les spécialistes d'un sujet précis, leur mobilité, leur capacité à fédérer d'autres confrères, Tétralogie est un outil absolument essentiel, qui permet à tout décideur de savoir sur quelles personnes il faut avoir l'oeil lors de colloques, symposiums, etc.

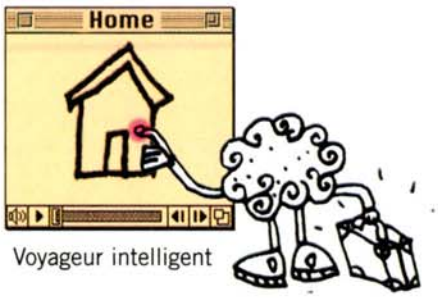
Les travaux du CEA ont, quant à eux, abouti a Spirit, permettant d'indexer des quantités phénoménales de textes, on-line cette fois-ci.

La société Quaterdeck vient, elle, de livrer Web Compass, une première ébauche d'agent de recherche peu coûteux.

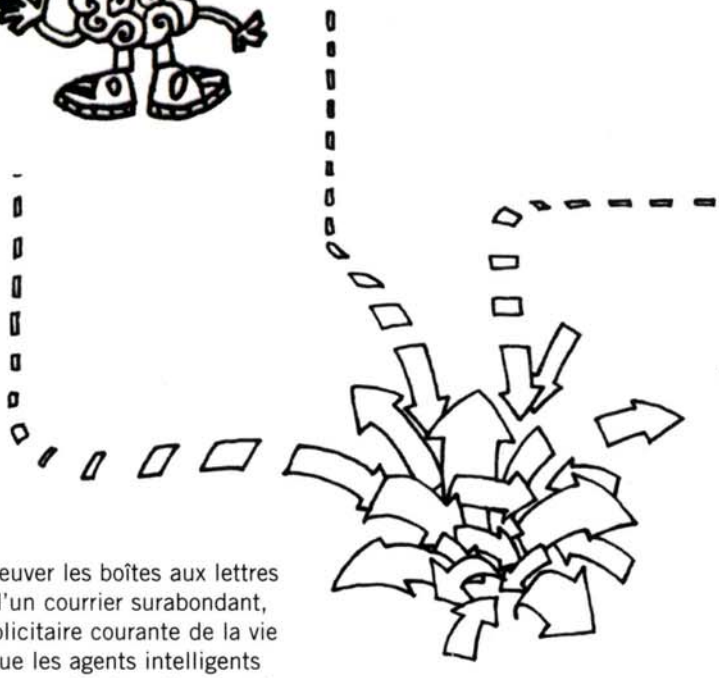
>ENFIN, seul véritable agent intelligent déjà fonctionnel, mais ultra-spécialisé, Taïga (Traitement automatique de l'information géopolitique) a été développé pour la DGSE par Pascal Andréi de Thomson. Taïga a été racheté par Madicia, filiale de France Télécom. Il faudra encore quelques temps avant que que de tels logiciels soient vendus au particulier, puisque Taïga vaut pour l'instant 200 000 francs!!

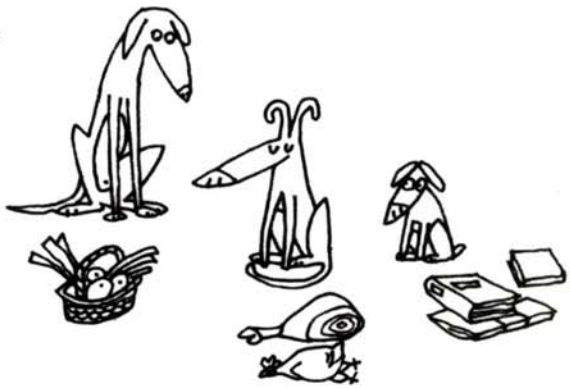


Transaction intelligente



Voyageur intelligent

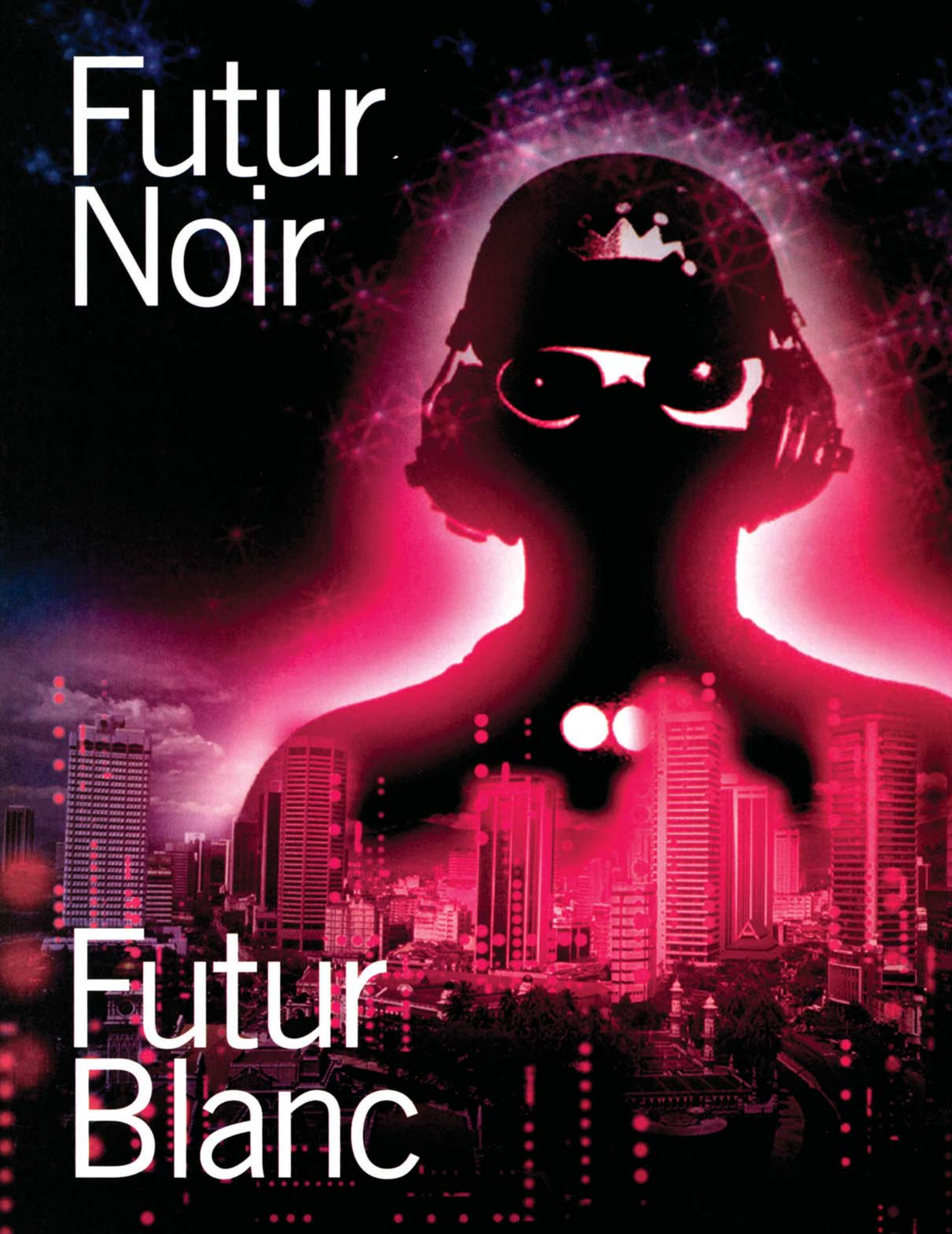




> RENDEZ-VOUS

The First International Conference and Exhibition on the Practical Application of Intelligent Agents and MultiAgents

Londres, les 22 et 23 Avril 1996.


Futur
Noir
Futur
Blanc

>"LE CIEL (...) ETAIT COULEUR TELE CALEE SUR UN EMETTEUR HORS SERVICE." PARABOLE IMAGEE... Avec la première phrase de son livre *Neuromancien*, William Gibson faisait entrer la science-fiction dans l'ère cyberpunk. Nous avec. Futur sombre, où notre interdépendance avec la machine est sans cesse réaffirmée. Futur couleur néon, chrome et caniveau. Mais également futur couleur Internet. Sans la vision de Gibson d'une Matrice, d'une toile informatique émaillant la planète, reliant tous les ordinateurs du monde, notre Réseau aurait sans doute un autre aspect. Les vertus prospectivistes de la science-fiction ne sont plus à démontrer... Mais le genre est également manichéen. Entre un avenir sombre en forme de prison et un lendemain d'Eden, la loi du genre n'accepte que très rarement les justes milieux.
Cinq auteurs français nous offrent une fiction futuriste, chantante ou grinçante.

Michel Jeury,
écrivain,auteur notamment
de *Le printemps viendra du ciel*
chez Laffont.

- 1 -

Rêver, peut-être

>Iva n'a pas eu le temps de sauter de sa charrette. Les gens ont surgi sur la place du village en poussant des cris joyeux et en l'appelant par son prénom: Iva! Iva! L'âne Culotte salue la foule d'un braiment convivial et secoue la charrette, d'où un gros paquet de courrier glisse et tombe sur la pavé herbu.

Deux ou trois enfants se précipitent pour ramasser les enveloppes et les journaux qu'ils tendent à Iva. Elle s'assure d'un regard que rien n'est resté par terre, puis elle commence sa distribution virtuelle.

- Encore une belle journée d'été. Regardez-moi ce soleil! Virtuels aussi, bien sûr, l'été et le soleil. N'importe, quand il pleut, d'une douce et tiède pluie hors-saison, la distribution du courrier se fait sous le marché couvert, que les gens nomment la halle. C'est encore mieux!

A chacun, elle tend son dû, enveloppes de tout format, publicités ou magazines. Les colis sont acheminés par la voie matérielle, pour le moment, mais on n'arrête pas le progrès: un jour viendra... Et tous les villageois ont droit à un mot ou un signe d'amitié: elle connaît les milles abonnés de sa tournée virtuelle, leur nom, leur prénom, leur métier, leur famille... Elle serre chaque main, pose une bise sur une joue d'enfant. Elle est payée pour ça, tout autant que pour remettre les messages à leur destinataire: la messagerie, le réseau s'en chargerait bien tout seul -mais la vie vaudrait-elle d'être vécue? Son métier, c'est aussi de connaître les gens, beaucoup, beaucoup de gens. Et puis elle aime son travail, elle aime ce monde découpé en une multitude de villages virtuels, plus vrais que la réalité. Le temps de sa tournée, elle oublie la planète surpeuplée et les métropoles étouffantes.

Mais l'avantage de ce mode de vie va beaucoup plus loin. Les trois quarts, ou peut-être les neuf dixièmes des déplacements sont désormais virtuels. L'activité fiévreuse de la société post-industrielle se déroule dans une quasi-immobilité: on a, du même coup, cessé de gaspiller l'énergie et de polluer l'atmosphère avec un trafic inutile.

Le Virtuel a sauvé la Terre. Enfin, peut-être.

Iva ôte d'un seul geste ses lunettes et le bandeau plastique qui ont remplacé le casque lourd et encombrant des débuts. Maintenant, les gants, les senseurs... Elle est libre. Elle retombe dans la réalité de sa cabine de travail.

Elle a hâte de rejoindre son studio, à dix minutes de marche. Déjà, la musique du rêve joue dans sa tête. Le cerveau humain contient l'univers virtuel le plus prodigieux qui existera jamais. Et les nouvelles technologies musicales aident merveilleusement à la conquête de cet univers: le rêve lucide est désormais à la portée de tous. La musique, le voyage, les mers du sud.

Iva est prête. Davy lui fait signe depuis le pont du voilier, ancré sur la plage de l'Ile aux Oiseaux. Elle court, le rejoint d'un bond. Un dauphin bleu salue d'une pirouette son arrivée. Partir... Rêver peut-être.

Jacques Barbéri,
romancier, musicien
et scénariste, auteur notamment
de *La mémoire du crime*
chez Denoël.

- 2 -
Une retraite dorée

>Le tunnel est plongé dans une tiède pénombre grise maculée de papillonnements colorés.

Yves Montar s'essuie le front d'un mouvement rapide et précis. Il fait équipe depuis bientôt dix ans avec Jo Hissoun et le gars qui le remplace le met plutôt mal à l'aise. Il ne comprend pas très bien pourquoi Hissoun n'a toujours pas repris le boulot... S'il est vraiment malade ou bien s'il s'est tout simplement fait virer. Une hypothèse qu'il préfère reléguer tout de suite aux oubliettes. Une équipe qui tourne pile poil ça ne se fait pas comme ça. La sauce ne prend qu'au bout de quelques mois et parfois elle ne prend jamais. Dans ce cas là, ça finit toujours aux urgences... ou bien à la morgue.

Le roulement des rames de métro dans les galeries voisines berce ses pensées d'une douce litanie sérielle. Montar connaît les partitions par coeur, le moindre incident sonore: le crépitement de *Garance* contre la courbe "Karl Marx" de la galerie 48, le break électrostatique de *Marlène* sur l'aiguillage d'entrée de la voie 17...

Le remplaçant d'Hissoun s'appelle Henry Bellini et à l'air de plutôt bien connaître son boulot. Il contrôle un jeu de vis de serrage en moins de vingt secondes. Il doit certainement bosser au contrôle de la voirie depuis plusieurs années... mais cela n'enlève rien à l'inquiétude de Montar. Il a peur qu'Hissoun se soit fait virer et ne revienne jamais, il a peur de perdre un collègue de boulot et que son remplaçant ne soit jamais à la hauteur...

Montar pose ses outils, lève la tête et plonge son regard dans l'obscurité du tunnel... De chiches lumières clignotent au loin et la musique des rames caresse son crâne... Montar déglutit, et réfrène un tremblement en serrant les poings... Montar a soudain peur du futur.

La musique des rames enfle brusquement et Bellini hurle. Montar sent des doigts se refermer sur son épaule mais ils glissent sur le tissus et il se retrouve seul face à la musique des rames qui roule d'énormes vagues sérielles, face aux yeux éclatants de lumière de Marlène...

Blanc sonore sur le fond de lumière noire, le museau de la motrice lui explose le corps.

Montar s'est désintégré et en gesticulant comme un diable sur sa couche, il a violemment arraché son dériveur synaptique. Les implants sous-cutanés ont lacéré son cuir chevelu et de fines traînées de sang ruissellent maintenant sur la peau parcheminée de son visage. Il tambourine de ses mains arthritiques les parois de son caisson jusqu'à ce qu'un surveillant arrive et colle son visage déformé contre le verre déformé du hublot.

Ils lui ont expliqué que ses points de retraite ne lui permettaient pas d'avoir un programme à développement stochastique, entièrement autonome... Il devait se contenter de personnages standardisés qu'il partageait avec des centaines d'autres retraités. Recréer une entité personnalisée nécessitait une énorme allocation-mémoire. Seuls les retraités de niveau A pouvaient en bénéficier. Et une année de retraite de niveau A coûtait aussi cher que vingt années de niveau B... Montar ne voulut pas en écouter d'avantage. Il accepta tout de suite l'échange. Il n'avait que soixante ans mais un cancer en prime. Finir ses jours dans un caisson de niveau C, non relié au réseau ne lui faisait pas peur...

Le tunnel est plongé dans une tiède pénombre grise maculée de papillonnements colorés. Yves Montar s'essuie le front d'un mouvement rapide et précis. Hissoun finit de serrer un boulon et lui fait un petit signe de la main. Montar lui lance un clin d'oeil amical. Montar aime son boulot, sa femme et ses enfants... Que demander de plus à la vie?

Nicolas Saudray, écrivain, auteur notamment de *Voyage au pays des Frogs*, Balland 1991.

- 3 -

Fantômes bavards

>Lorsque Joël arriva dans cette ville, il fut frappé par le nombre de personnes qui parlaient toutes seules dans la rue.

Tenant chacune un téléphone portatif, elles souriaient à des absents; plus rarement se fâchaient contre des correspondants qui n'étaient pas là pour voir leur mine irritée; et parlaient, parlaient...

Le jeune homme trouva que cela mettait dans la cité une sorte de bonheur irréel. Il était le seul passant réellement présent sur ces trottoirs, lui, Joël, croisant des fantômes qui conversaient avec d'autres fantômes. Une fois ou deux, il osa demander son chemin; on ne l'entendait pas, on ne le voyait pas. Il tenta de se faire servir dans des magasins, mais les employés étaient bien trop occupés, leur combiné à l'oreille. Dans les voitures aussi, on téléphonait considérablement, d'où un nombre élevé d'accidents.

Joël éprouvait de l'admiration envers ces gens qui avaient des choses si importantes à échanger, et qui ne perdaient pas une minute. Lui-même, malgré de grands efforts ne parvenait pas à téléphoner plus de trois fois par jour. Au-delà, il ne trouvait plus rien à dire. "C'est mon éducation provinciale", pensait-il. Puis des doutes lui vinrent.

Il fut invité à dîner. Chaque convive avait son téléphone portatif, les messieurs dans leur poche, les dames -c'était à la mode- dans leur corsage. Le maître de maison s'absenta, pour cause de communication, durant les trois-quarts du repas. Joël entreprit sa voisine de droite sur la dernière exposition Bonnard. Soudain, driing! Il n'avait pu placer trois phrases. Se tournant alors vers sa voisine de gauche, il voulut lui faire part de ses impressions au concert du quatuor Kasimirski. A peine avait-il prononcé le nom de ce remarquable ensemble que... driing! Quant au monsieur placé en face de lui, il disposait, non d'un portatif, mais de deux. "Comme cela, expliquait cet homme, on peut m'appeler quand je suis en ligne, et je rappelle sur l'autre ligne dès que j'ai fini."

Joël se dit que les dîners en ville, déjà mis à mal par la télévision, n'en avaient plus pour longtemps.

Il eut une petite amie. Elle possédait un ravissant portatif blanc, et refusait de le quitter, même aux toilettes. Quand elle entrait dans la chambre à coucher, son premier soin était de poser l'engin sous le lit, et l'engin appelait aux moments les plus incongrus. Joël le fit discrètement disparaître. La petite amie soupçonna son crime, pleura et le quitta.

Alors la lumière se fit dans l'esprit de l'infortuné: ces conversations incessantes ne servaient à rien, elles étaient frivoles, stupides et sans objet. Chacun déversait son néant dans l'oreille téléphonique de l'autre.

Mais à qui confier cette écrasante découverte? Asservis à leur téléphone, les gens n'avaient pas une minute à lui consacrer. Composer des numéros au hasard?

Dans un des rares quotidiens que le télé et la télé n'avaient pas encore fait disparaître, il lut que bientôt les appareils portatifs fourniraient l'image animée des correspondants. Bref, l'aliénation totale. Ecoeuré, il sortit. Comme d'habitude les rues étaient pleines de statues parlantes.

Passant devant la permanence d'un homme politique, l'idée lui vint d'entrer. A sa vive surprise, il fut écouté sans interruption téléphonique, et put dire tout ce qu'il avait sur le coeur. A mesure qu'il s'exprimait, au lieu du soulagement qu'il avait espéré, un malaise le gagnait. Si on empêchait tous ces pauvres gens de déverser leur néant dans le téléphone, ils resteraient avec leur néant, ils étoufferaient.

Mais Joël était lancé. Il en avait trop dit pour pouvoir s'arrêter. Il exposa son plan. Interdire ces appareils abominables? Difficile, dans un pays démocratique. Alors, les taxer lourdement.

L'élu réajusta ses lunettes, qui jetèrent un éclat hostile, et se leva. Joël crut qu'on allait le gifler. La gifle fut purement morale, mais d'autant plus sèche:

"Monsieur, ignorez-vous que nous sommes entrés dans l'ère de la communication?"

Jean Bonnefoy,
écrivain, traducteur, journaliste
"Monsieur S.F.", a traduit *Neuromancien, Le Guide du Routard Galactique...*

- 4 -

Bérangère

>Lorsqu'il avait épousé Bérangère, Fred avait cru ses ennuis enfin terminés. Depuis le temps que ses potes le zorbaient avec leurs blagues salaces et leurs allusions assassines à chaque interfaçage! "Alors, Fred toujours en lutte contre les systèmes d'exploitation?" "Dis donc, Fred, ta meuf on te la formate?" "Hé, Fred, refais-nous *Ne me kite pas*!" "Sacré Fred! Toujours coincé sur 8 bits." Enfin, vous visez le niveau. Mais le pire, c'était ses collègues à la Bull-Itt-Placard-Bell&Sebasto Ltd. Surtout M. Trân, son Dircom. Evidemment, à 30 Europlaques la connect/heure, Trân pouvait s'offrir le top des Vibra-Matrox, ElectroGraph-X et autres Silicon-Salace. Voire en changer toutes les semaines. On murmurait d'ailleurs qu'il ne s'en privait pas. C'est peut-être pour ça que Fred lui trouvait une sale mine. Ou alors, le fourbe avait exprès déréglé la balance de sa minicam, histoire de jouer les surmenés pour ses correspondants au visio. C'était la néo-tendance: le style surfeur bronzé mégatonic, c'était devenu franchement DCC — du V23, du 8 pouces, bref, *netto* plancâble. Glauque un max. Le giga-look, le pur tridi, c'était de ressembler à son clone, version placage de texture; et pas belle, la texture. Toujours paraître bosser trente heures par jour. Les fuseaux horaires, mec, ça vous ripe les neurones.

Bon. Restait que Trân avec sa tronche de Webpage bosniaque, il emballait un max et visait le poste d'administrateur réseau, tandis que Fred marinait toujours devant sa console. Faut-dire qu'il en était encore resté aux UV haute pression plus abdos-Gymnasium. Faute d'une mise à niveau accélérée, il n'allait pas tarder à se faire appeler Moniteur Hercules.

Il avait donc décidé de passer l'hypernav. Le problème est qu'il n'était pas trop branché électro-nique. Il aurait même avoué un penchant (quasiment maladif) pour l'organique, le charnel, bref c'était un romantique viscéral. Car notre Fred était un timide: l'électranse, les neuronexions, les interfaces-à-face, ça lui mettait les mains moites et la crame aux joues. Sauf qu'avec le climat médico-socio-moralo de ces dernières années, le romantisme version Fred, c'était plus ça. On avait commencé par sortir couvert. Et on avait fini par ne plus sortir du tout. Surtout Fred. Alors, sautant le pas, il s'était rendu à la vieille Surpouffe du quartier, le dernier hypermaché aux puces où l'on pouvait encore négocier à l'ancienne, sans interface — même si depuis un an, la direction avait décidé de remplacer les caissières par des caddybips. Baissant la tête, résigné, il était passé sous les fourches caudines du vidéoporche qui vantait en médiaglyphes fluo de trois mètres: *mettez du pixel dans votre existence*! Direction la clinique du dr Giao. Le spécialiste de la virtualité kitée. Et il avait commandé Bérangère. Enfin, Bérangère, c'était le nom qu'en secret, il lui avait donné. Le romantisme, toujours. En réalité, elle n'avait pas un nom, mais un matricule et un numéro de série. Plus un tatouage holographique de licence antifraude à l'intérieur de la cuisse gauche. Et sitôt montée par Giao, il était allé la déclarer officiellement au stand InterNex. Pour le meilleur et pour le pire. D'accord, le modèle était un peu ancien, mais pour Fred, un rien vieux garçon, c'était juste histoire de se roder.

Seulement, question rodage, ça faisait maintenant trois semaines que tous les matins, pré-session, il devait la ramener, rapport aux plantages divers, conflits de neurocartes et autres infections virales qu'elle lui faisait, la Bérangère. Pas un cadeau. Des fois au moment crucial, elle se dressait toute nue sur le lit et lançait: "Bill guette! Bill guette!". Sans être d'un naturel jaloux, quand même, ça refroidissait. Enfin, paraît que c'était normal, simple affaire de prise en main, avait dit Giao. Ajoutant toutefois qu'*effectivement*, on notait, *parfois*, de *légers* problèmes avec ce modèle. Une histoire bioéthique, paraît-il. N'empêche. Fred sentait qu'il allait encore se faire zorber par ses potes si le Dr Giao ne lui réglait pas ça vite fait. Mais le neuronicien avait bon espoir. Il se vantait d'en avait maté d'autres. En attendant, si jamais il le croisait sur le net, ce mystérieux Bill, Fred se promettait lui aussi de le mater, et même de le *reformater*.

Yves Ramonet,
écrivain et scénariste,
nouveau roman: *Dislocation*
chez Denoël.

- 5 -

La permutation

>J'étais le colonel Walter Sinclair...

Avant le Grand Conflit, je devins célèbre en pilotant, le premier, le prototype de l'avion de chasse Bellérophon. On en commandait les instruments de bord par ondes cérébrales, et je formais avec mon copilote -le lieutenant Tom Frontelli- et l'avion lui-même, une entité indivisible.

Il y a cinq mois, au-dessus de la Mason-Dixon Line, abattu par la DCA ennemie du général Raul Ossendowski, notre Bellérophon s'est désintégré en vol. Structure moléculaire et intelligence artificielle englouties dans une tourmente de feu. En tombant au sol, avant de voir si Frontelli avait pu lui aussi s'éjecter, je perdis conscience comme frappé par la foudre.

Nous fûmes faits prisonniers.

Dans la cellule de la prison d'Appomatox, je pensais aux simulations de raids à la base de Dreamland. Nous avions passé des heures à étudier les images virtuelles des crash du Bellérophon et Frontelli avait souvent ri de sa propre mort.

Moi, je m'en voulais de ne pas réussir à m'éjecter assez tôt.

Je sais maintenant qu'à chaque simulation, nous croisions sans cesse nos contradictoires destins avant de les avoir vécus.

Bien après le crash *réel*, quand je repris connaissance, je crus mourir. Dans le miroir de la cellule, ma barbe dénonçait six semaines de captivité mais mon visage, bien que familier, me terrorisa. Je fermais et ouvrais plusieurs fois les yeux: mes traits étaient ceux de Tom Frontelli. On me signifia que mon équipier -*le colonel Sinclair*- survivait dans un état alternant aphasie et neuro-transes. Je réunis *mes* souvenirs mais je ne voulus pas voir Frontelli... ou, pour désormais être exact, je n'ai pas voulu *me* voir...

Je revivais incessamment les sinistres minutes du crash...

La texture moléculaire du Bellérophon câblée sur l'ouragan de nos ondes cérébrales, l'explosion des missiles ennemis comme un linceul à la fragilité de nos chairs... Mais je n'arrivais toujours pas à assembler les éléments qui ont créé la permutation.

Quand le général Ossendowski lui-même m'annonça notre libération, je me mis à rire, comme riait Frontelli à l'époque où nos cerveaux se dissipaient dans un labyrinthe virtuel.

Je ne serais plus jamais libre. Le corps de Frontelli est devenu ma prison. Dès l'accueil par notre président dans le tarmac de l'aéroport de Recife, j'étais à nouveau un otage.

Aux mains des scientifiques qui découvriront la permutation.

Je me souviens d'Héléna Frontelli à l'aéroport.

Elle s'approche de moi, bras ouverts. Je jette un regard vers Gabrielle Sinclair qui s'effondre en étreignant ma chair -le corps autrefois svelte de Walter Sinclair- dans laquelle agonise peut-être le cerveau rompu du lieutenant Frontelli...

Je ne souhaite à personne, pas même au pire de nos ennemis sur la Mason-Dixon Line, de se survivre dans le corps d'un autre.

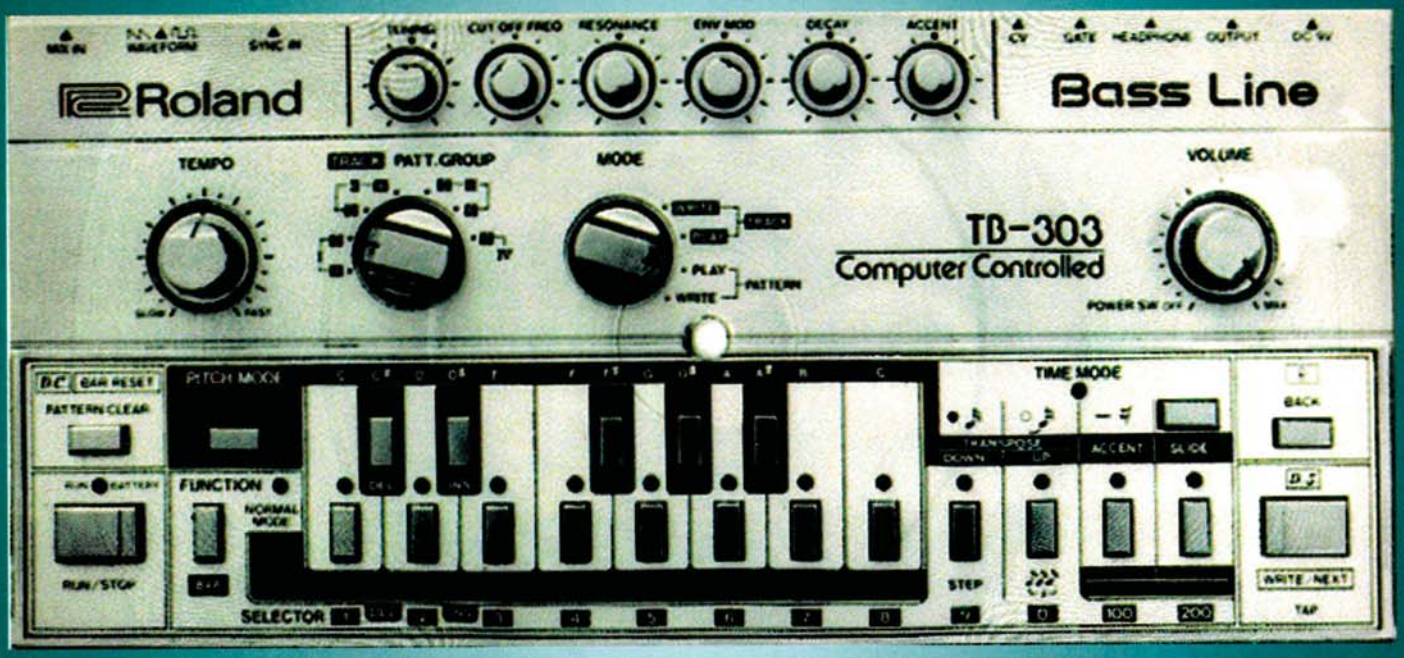
"Tu n'as pas changé" murmure Héléna, *ma* femme.

Face aux caméras, j'ai voulu hurler à Gabrielle Sinclair ce secret que nous sommes les seuls à connaître. Mais c'eut été dénoncer trop tôt une réalité trop folle... *Je est un autre...*

Dans une chambre de l'Hôpital Militaire des Eucalyptus, j'attends les premières analyses. Au creux de mon coude, luit une tache grisâtre. Je sais qu'il ne s'agit ni d'un hématome improbable, ni d'une tumeur maligne. Je sais que dans la chair du copilote Frontelli palpite le métal vivant du Bellérophon et que mon cerveau -le cerveau du colonel Walter Sinclair- commande à l'ensemble.

Alors dans le bunker de sa solitude, l'Entité Indivisible rit désormais de la menace d'une mort virtuelle...

Low-Tech



Techno, easy-listening, novo-dub, electro, intelligent jungle... les nouveaux styles de musique électronique se décollent progressivement du sampling pour redécouvrir les racines expérimentales de la musique synthétique...

Music

>HONNETEMENT, Y A-T-IL AUTANT D'UTOPIE DANS UN CD-ROM encyclopédique que dans les richesses de l'Exposition Universelle? Qui fait le plus rêver, Ophélie Winter ou Kraftwerk? Les futuristes des années 20 ou une jolie bande de commerciaux brainstormant sur un logiciel?

C'est l'erreur que l'on fait trop souvent avec la technologie: on n'y perçoit que rarement le lien profond qu'elle entretient avec la nostalgie. Souvent, le high-tech lasse, tourne en rond ou finit par culminer dans un low-tech plus douillet, plus familier, mais aussi plus riche, plus étrange. C'est le problème du "bon goût techno". Peut-on réellement penser que les fondations en sont seulement jetées? Les univers graphiques des grandes marques de logiciels, avec leurs icones acidulés, et leurs cosmogonies puériles correspondent-ils à une véritable culture? Pour répondre, chacun aura soin de se remémorer les chocs esthétiques déjà éprouvés dans une boutique de micro-informatique, ou le nombre de fois qu'il est tombé amoureux dans un salon professionnel.

"Au déficit imaginaire des concepteurs répond trop souvent la complaisance, le manque d'exigence de l'utilisateur. Tout cela, pour moi, a tué toutes chances d'une véritable révolution digitale" affirme David Gelertner, professeur d'informatique à l'université de Yale et auteur cette année de *1939: The lost world of the Fair* (Free Press), un best-seller de science-fiction centré sur l'expo universelle de 1939 à New-York.

>EN MUSIQUE, depuis peu, un même esprit de "nostalgie-du-futur-vu-du-passé" se révèle à la source de bon nombre des micro-mouvements présents en ce début d'année 96: l'ELECTRO, sorte de hip-hop techno des origines (Planet Rock de Afrika Bambataa) effectue un furieux retour, le DUB électronique reste, quant à lui, l'influence quasi-centrale de toute exploration du moment, l'EASY LISTENING, dans son penchant électronique (les disques de Moog, Jean-Jacques Perrey, la "space-age" music...) influence la techno... Un film sur Leon Thérémin, l'inventeur russe du premier synthétiseur au début des années 20, connaît un grand succès au Etats-Unis, on s'arrache les synthés "vintage" auxquels le magazine Keyboards français consacre une rubrique régulière et même plus récemment un numéro spécial...

Alors que la technologie du synthétiseur existe depuis un peu plus d'une trentaine d'années, et se renouvelle quotidiennement, la fureur rétro s'est emparée des musiciens électroniques les plus avant-gardistes. Tel dieu-lare de la techno de Détroit (Kenny Larkin) refuse désormais d'utiliser le moindre sampler dans ses productions, le magazine *The Mix* consacre son dernier CD-Rom à la TB 303 de Roland, un petit synthé "bassline" grand comme une boîte de chocolats, et dont on peut dire qu'il est à l'origine de l'acid et d'une bonne partie de la techno, la dernière compil du label Irdial, toujours l'un des plus expérimentaux dans le domaine "ambient", est une série de morceaux exécutés exclusivement sur des consoles "Super-Marios". La Low-Tech mania fait rage.

C'est que la modernité a plus à voir avec l'interaction immédiate, l'intervention spontanée, qu'avec l'univers "meilleur des mondes" du pré-

step 2: leprock

programmé, de ce que l'on appelle les "sons d'usine".

"Avec un synthétiseur -explique Ralf Hütter de Kraftwerk- vous aviez toujours un guide de trois pages tapées à la machine, expliquant "voilà l'oscillateur, voilà le filtre" et c'était tout. Vous rentriez chez vous, et vous commenciez à tourner les boutons, à chercher. Il n'y avait pas de sons préprogrammés puisque tout était analogique. Nous n'aimons pas les sons préprogrammés d'aujourd'hui. Dans le cas extrême où on les garde, il faut les retravailler. Comment garder tel quel quelque chose qui vient de l'imagination de quelqu'un d'autre? Nous voulons toujours tourner nous même les boutons, c'est une priorité...".

C'est justement ce qui a rendu dingues les milliers de personnes des premières raves: les boutons de filtres et d'oscillateur de la 303 tournés en temps réel. Certains sont même allés jusqu'à expliquer que les lignes en montagnes russes de cet instrument tout intuitif avaient des influences sur les ondes alphas et tétas du cerveau. On constatera au passage que les sons de la 303, proposés sous toutes les formes pour samplers et disques durs, ne sonnent nulle part comme sur la vraie machine (passée en 5 ans de 200 à 5000 francs sur le marché de l'occasion). Il paraît que l'on doit cette particularité à des composants d'une qualité si médiocre qu'ils sont désormais introuvables.

A côté de la 303, les modèles MC 202 (microcomposeur), TR808, TR 909 (boîtes à rythmes) de Roland, les Moog divers, les Prophet, Oberheim, les polyphoniques de Korg, les Vocoders, et tous les modèles minimaux de chez Casio, voire Tandy, deviennent ces temps-ci des objets de convoitise. Tout, jusqu'aux jouets musicaux (la revue-culte *Experimental Musical* instruments vient de leur consacrer un numéro spécial) comme le Rapman de Casio, avec mini-sampler, le Wolf de Mattel, les divers karaokés pour bébés avec pseudo-effets, tout fait plus envie que ces studios ripolinés clés en mains payables sur 5 ans, imaginés par de maniaques requins de sessions, qui ont perdu de vue depuis longtemps l'essentiel: l'authentique "electronic flavour" que doit garder tout home-studio.

>"LES ORCHESTRES OU LES MUSICIENS qui enregistraient des versions électroniques de tubes, de standards jazz ou de grandes pièces classiques avaient une toute autre approche de la musique électronique" explique Patrick Whitaker, à l'origine, avec le DJ Martin Green, des best-sellers compilations easy-listening Sound Gallery et Sound Spectrum (EMI et Castle)...."Leur objectif était de trouver du nouveau, et non d'imiter les instruments déjà existants. Il y avait un enthousiasme à jouer avec les oscillations, les bleeps, les divers boutons, à combiner de grandes connaissances musicales avec un certain bricolage. C'est ce qui donne à la musique instrumentale électronique des années 60 et 70 ce côté optimiste, lyrique si difficile à retrouver aujourd'hui...".

>C'EST QUE LES GRANDS RÊVES TECHNOLOGIQUES, comme la course vers l'espace, le voyage dans le temps, l'ubiquité, ou tout bêtement le bien-être planétaire, ne mènent plus les inventeurs. Les laboratoires d'aujourd'hui, arpentés par des chefs de produits trop soucieux de sortir la machine exacte correspondant à ce qu'ils imaginent être un besoin précis, ne sont plus ces antres du mystère d'où pouvait à tout instant sortir une réalisation aussi profonde que les plus vieilles aspirations humaines. Chaque machine sert à accomplir un certain nombre de tâches ultra-précises, toutes séparées les unes des autres, après

step 3: the backflip

step 9: the windmill

step 10: the hurle

step 6: the turtle

Comment garder tel quel quelque chose qui vient de l'imagination de quelqu'un d'autre?

Kraftwerk

TOP 5 NEW EKLECTRONICA

1- RED: Red E.P (Cup of tea)
2- THE ELECTRIC COMPANY: Electronique (Ind-X)
3- JIMI TENOR: Sahkomies (Sahko)
4- GREGORI FLECKNER QUINTET: Monkey boots (Clear)
5- BASS FORCE: Advanced Electro Vol.1 (Bass Force)

TOP 5 OLD ELECTRONICA

1- KRAFTWERK: The Man-Machine
2- YELLOW MAGIC ORCHESTRA: Computer games (A et M)
3- CLARA ROCKMORE: The Art of the Theremin (Delos)
4- NEIL NORMAN: Greatest Science Fiction Hits (Crescendo)
5- DICK HYMAN: The age of Electronicus (Command)

TOP 5 LOW TECH WEB SITES

1- UNE BREVE HISTOIRE DES INSTRUMENTS ELECTRONIQUES (Thierry Rochebois)
2- THEREMIN'S ENTHUSIASTS CLUB
3- ANALOGUE HEAVEN
4- ROOTS OF LOUNGE
5- PAIA HOME PAGE

TOP 5 ELECTRO GOODIES DAVID KORN (Keyboards mag)

1 - MINI MOOG
2 - EMS VCS 3
3 - PROPHET 5
4 - OSC OSCar
5 - ROLAND TB 303

step 7: the spider

lecture d'un mode d'emploi de 200 pages.

>Robert Moog, l'inventeur du synthétiseur qui porte son nom et a révolutionné la musique des années 70 (objet d'une funk-credibility imparable), explique ainsi les différences fondamentales entre les équipements analogiques et digitaux: "Il y a des avantages réels de l'analogique irreproductibles dans le domaine du digital: le premier est la continuité dans les paramètres de changement du son, le second est l'accessibilité visuelle et tactile à ces paramètres, le troisième est l'instabilité inhérente au système... cette instabilité est-elle d'une quelconque aide pour le musicien? De plus en plus me disent que oui." Pour "réinventer cette instabilité" dans le domaine du digital, Robert Moog va même jusqu'à imaginer des sortes de "micro-virus", qui voyageraient sans cesse dans le système afin d'y restaurer une vulnérabilité minimum.

>Toujours ce vieux rêve de perte contrôlée du contrôle, réactivation du mythe de la créature au sein même de la musique. Bebe Baron, l'extraordinaire compositrice (avec son mari Louis) de la musique de la série américaine *Forbidden Zone* dans les années 50, et l'une des pionnières de l'electronica "bricolée", l'exprime ainsi: "Les circuits imprimés, que nous mettions au point, exprimaient toute une gamme d'émotions. Chaque son était un "personnage", que nous faisions rentrer dans notre propre scénographie... et curieusement, alors que personne n'avait jamais entendu de sons aussi curieux, voire effrayants, les gens s'attachaient à ces "personnalités".

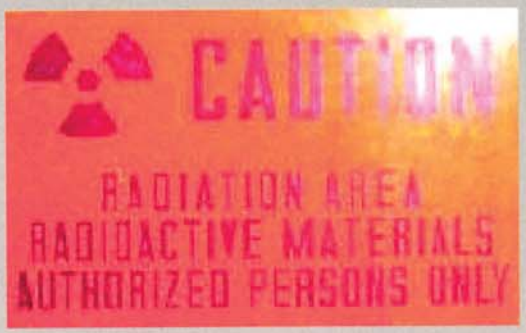
>L'électronique à face humaine mérite donc d'être réinventée. C'est sans doute la raison pour laquelle la plupart des musiciens techno ou house regardent aujourd'hui vers la Jamaïque des 70's, à l'époque où King Tubby inventait un son indémodable en bricolant des chambres d'écho, en triturant des bandes magnétiques, ou s'associent avec des musiciens électroniques "traditionnels" comme Aphex Twin avec Phil Glass. Pour cela aussi que le label Cup of Tea, à Bristol, ne se prive pas de sampler du Ennio Morricone, Gangstarr du Jean-Jacques Perrey, ou que les Daft-Punk ont pu écraser les dance-floors du monde entier avec une ligne typiquement "vintage" pour leur Da Funk. La leçon tendrait, pour ainsi dire, à dépasser la musique."La philosophie non pas comme jugement synthétique mais comme synthétiseur de pensées", Deleuze et Guattari (Mille Plateaux). Déconstruire par la low-tech reste l'objectif de beaucoup de musiciens techno, de la plupart des hackers et de tous ceux qui veulent créer de l'intensité organique avec des molécules qui ne le sont pas. Les nouvelles musiques électroniques annoncent sans doute un mouvement plus global sur tout le cyberspace.

UNDER CONSTRUCTION

Créer sa page Web

>SOUDAIN QUELQU'UN A JETE UN "AU FAIT, VOUS AVEZ VU MA HOME PAGE?" RETENTISSANT ET VOUS AVEZ FREMI. Les souvenirs ont surgi en masse et vous vous êtes remémoré toutes ces adresses www repérées sur des cartes de visite, tous ces sites que vous avez visités avec ferveur, avidité. Vous avez été envoûté par les sons, les images, les textes, les liens vers des sites dispersés aux quatre coins du monde... Et vous ne rêvez plus que d'une chose: être vous aussi un acteur de la révolution numérique, avoir votre heure de gloire multimédia. Bref, vous savez que votre destinée ne sera véritablement complète qu'une fois votre page Web montée et disponible sur Internet! Vous le méritez. Votre seul défaut, la seule raison de votre état de frustration actuel: vous n'y connaissez rien à Unix, au C, au C++, au Fortran ou autre Kobold. Bref, la programmation n'a jamais été votre truc...

Rassurez-vous. La conception et la réalisation d'une page Web ne demandent pas de capacités particulières, de connaissances informatiques poussées. Le Web s'apprend en quelques heures. D'ailleurs, une enquête récente montre que la plupart des concepteurs de pages ont



appris le langage dans un laps de temps compris entre trois et sept heures! Le plus délicat n'est pas technique, mais tient plutôt à un problème d'imagination. Vous allez vous retrouver dans une situation de concurrence avec des millions d'autres personnes. Pour que votre page soit lue, il faut tout simplement que vous ayez quelque chose à communiquer! Lapalisse n'aurait pas dit mieux, mais ce premier conseil est de loin le plus important. Les pages Web sans fond, qui n'offrent que des liens vers d'autres pages, sont légion et ne sont guère lues. Votre automédiatisation ne doit pas être prise à la légère...

>Vous n'avez pas besoin d'avoir un accès continu à Internet pour mettre en place votre site. Le serveur n'a pas à se trouver chez vous, avec un ordinateur immobilisé, consacré entièrement à cette tâche. Le Web est un bon secteur de l'immobilier, et des sociétés se sont spécialisées dans la location d'espace, qui sur la base de la taille des données, qui sur le trafic engendré par votre page. Attention dans ce cas: plus votre page sera attrayante, plus elle vous coûtera cher. Pour l'instant, en France, seuls les fournisseurs d'accès proposent des formules d'hébergement de page Web. Les prix varient énormément, selon que vous êtes un particulier, une PME ou une

WYSIWYG!!!

>LA COMPOSITION D'UNE PAGE WEB peut passer aux yeux de certains pour un travail herculéen. Il est vrai que TeachText a ses limites. Il est donc possible d'utiliser des logiciels dédiés incluant des macros commandes remplaçant l'édition manuelle des commandes HTML. HotMetal est bien connu dans le monde PC. Mais il ne s'agit ici que de disposer de commandes automatisées. Pas d'aide réelle à la mise en page. Les éditeurs HTML WYSIWYG existent pourtant depuis peu. Deux produits hors du commun méritent vraiment le détour:

PageMill d'Adobe, disponible sur Macintosh uniquement, est entièrement conçu en "Drag and Drop". Vous souhaitez mettre une image sur votre site? Attrapez le fichier voulu et glisser le du bureau jusqu'à votre page! On commence à entrer dans l'âge de la WAO... le Web Assisté par Ordinateur. (99 $).

NaviPress est, quant à lui, disponible sur PC aussi bien que sur Macintosh. S'il n'est pas Drag and Drop, il permet de gérer les tableaux, ce que ne fait pas PageMill, et sert également de navigateur! Vous pouvez ainsi aller chercher les images qui composeront votre Web en direct sur Internet... NaviPress est un produit NaviService, une filiale d'America Online.

Pas de nouvelles pour l'instant de la sortie de Navigator Gold de Netscape qui, sur le papier, s'annonçait comme le premier éditeur offrant une totale liberté dans l'édition des pages...

Want to know the easiest way to create Web pages?
Click here

Quelques trucs essentiels...

- Une page est souvent indexée uniquement à travers son titre par les annuaires et les moteurs de recherche comme Yahoo, Opentext, Infoseek, etc. Si vous voulez vous faire connaître, il est donc primordial d'y inclure votre nom.
- Afin de bien comprendre les différentes commandes, créez une première page incluant toutes les commandes enchaînées les unes derrière les autres. Vous disposerez ainsi en permanence d'une page de référence.
- Testez, retestez, testez encore les liens de votre page avant de la mettre en accès public. Rien ne rebute plus un netsurfer que d'arriver sur une page dont les liens ne fonctionnent pas.
- Sachez utiliser les images avec parcimonie. N'oubliez pas que la plupart des utilisateurs iront consulter votre page avec une connexion modem à 14400 bauds. Lorsque vous voulez montrer une image, mettez uniquement une petite prévisualisation avec un lien vers l'image à taille réelle.
- Testez vos pages sur PC et Macintosh. Vous avez monté votre site sur une de ces deux machines? Trouvez une personne qui possède l'autre. Le passage d'une machine à l'autre donne de temps en temps des résultats étranges. Spécialement pour le choix des couleurs.
- Faites vivre votre page. Une des clés de l'automédiatisation via le Web est la réactualisation des données. Une page figée est incontournablement vouée à l'oubli.
- Laissez tomber négligemment votre carte de visite comportant l'adresse de votre home page dans toutes les soirées, réunions de travail, etc.

grande entreprise. L'abonnement de base à Internet pour le particulier comprend la plupart du temps la possibilité d'avoir sa home page... Il en va ainsi pour Planète, Micronet, Imaginet, etc.

Les outils du "Webeur" sont des plus simples. Lorsque l'on demande à Jean-Marc Schreiber, le webmaster du Village Electronique, quel est son éditeur HTML favori, il répond sans hésitation: "Teachtext!", l'éditeur de texte simpliste fourni avec tout Macintosh. Sur PC il en est de même, et l'éditeur le plus puissant reste peut-être Write for Windows...

Bien sûr, il est possible (et conseillé) d'y ajouter quelques utilitaires.

Un navigateur Web (Navigator de Netscape de préférence) est indispensable pour vérifier au fur et à mesure l'état de votre travail. Vous aurez également besoin d'outils vous permettant de travailler les images au format JPEG et GIF (les deux standards reconnus par les navigateurs) et de leur déterminer une couleur de transparence qui vous permettra d'incruster une image dans le fond. Pour cela vous pouvez utiliser Gifconverter et Transparency.

>Les pages Web ne sont pas conçues en WYSIWYG (What You See Is What You Get). En clair, vous ne ferez pas encore de la mise en page de type PAO pour monter votre site. Les férus d'Xpress et autres logiciels de présentation feront certainement grise mine, mais il va falloir se mettre à la programmation HTML (Hypertext Mark Up Language). Il ne s'agit pas d'un langage de programmation, ni d'un langage complet de description de page comme le PostScript. Il s'agit d'une façon de décrire une page afin qu'elle soit correctement interprétée et affichée par un navigateur Web. Une page en HTML ne comporte pas toutes les indications de mise en page. La fonte utilisée, sa taille, sa couleur sont la plupart du temps des informations qui dépendent du logiciel client, du navigateur du lecteur et non pas de votre programmation HTML. Conclusion: si cela permet à votre page d'être lue sur de nombreuses machines, par des logiciels différents qui reconnaissent le format HTML, cela signifie également que vous ne pourrez jamais être certain de la façon dont les autres reçoivent votre page...

Il faut donc éviter de faire de trop nombreuses fioritures, de charger excessivement votre site, d'y inclure des commandes HTML dont vous ne savez si elles sont reconnues par tous les navigateurs. Vous n'arriverez jamais à créer une page complexe lisible par tous, mais il faut au moins essayer.

Les commandes HTML sont des "flags", des marqueurs que vous associez à du texte ou de l'image indiquant au navigateur comment il doit les afficher. Les flags sont la plupart du temps présents par paire, l'un marquant le début de la commande, l'autre la fin, la commande s'appliquant au texte est comprise entre les deux.

Voici une liste de commandes de base qui devraient fonctionner avec tous les navigateurs:

<A HRef="Uniform Resource Locator (URL)"> </A> Le texte compris entre les flags sera compris comme un lien hypertexte.

<B< </B> Affichera le texte associé en gras

<Body< </Body> Sert à marquer le corps du texte

**
** Insère un retour chariot

<Center> </Center> ou
<H1 Align= Center> </H1>
Centre le texte et les images associées

<H1> </H1> ... **<H6> </H6>** Définit les titrages

<HTML> </HTML> Définit un document HTML. Cette commande est indispensable en début de page

<HR> Insère un marqueur horizontal

<I> </I> Met le texte en italique

<Img Src="FichierImage" Align="Alignement"> Insère une image alignée comme spécifiée (gauche, droite ou centrée)

<P> Insère un marqueur de début de paragraphe

<Title> </Title> Définit le titre de la page

Un monde sans

POWER GLOVE

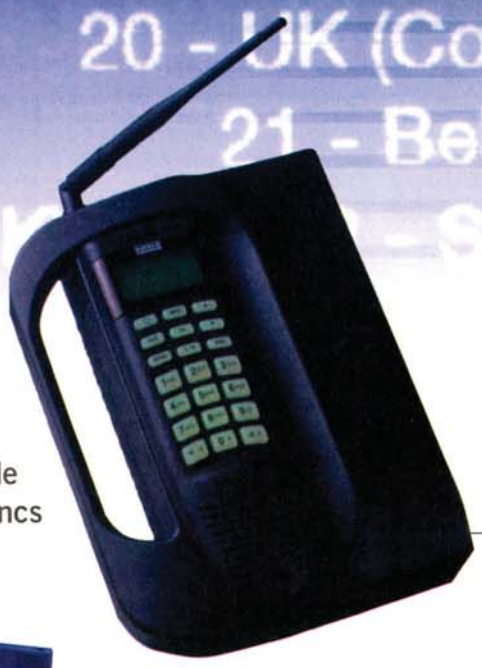
Par Olivier Malnuit

fils

LE VILLAGE GLOBAL NE SERA-T-IL QUE CABLES, CONNEXIONS ET FILS QUI TRAINENT?

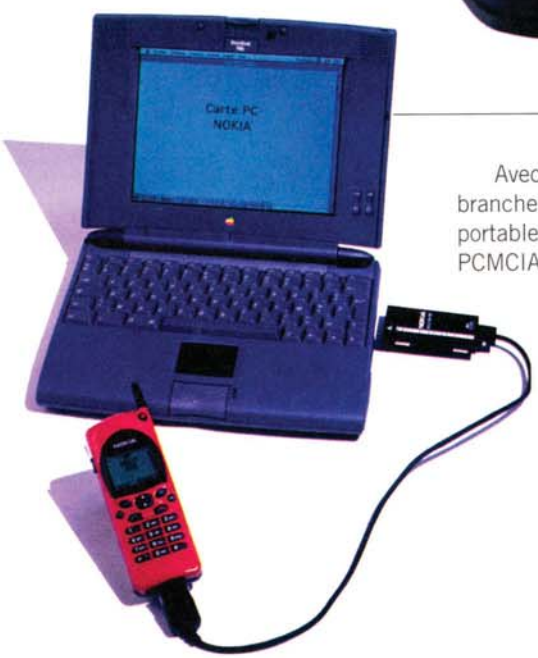
>Depuis longtemps déjà, les téléphones mobiles ont transformé notre mode de vie. Si certains ne sont que des gadgets du samedi soir, d'autres méritent peut-être le détour.

>"HANDS UP!" LES USAGERS DE TELEPHONE MOBILE N'ONT PARFOIS DROIT QU'A UNE SOMMATION. En plein coeur de Londres, un innocent a récemment failli perdre la vie parce qu'il communiquait sur son portable. Une passante avait pris son téléphone cellulaire pour une arme et alerté les brigades spéciales de Scotland Yard. L'incident, qui avait fait la une du Times, serait vite retombé dans les oubliettes des faits divers s'il n'avait révélé l'ampleur prise par le phénomène "Wireless". Depuis quelques années, pas une terrasse de café, pas un lieu public n'échappe à ces scènes de rues où la technologie la plus moderne prend les traits d'une gymnastique vocale. Financiers épileptiques, acteurs motivés et golden-girls amoureuses s'arrachent dans l'air ces moments de conversation dont les mots semblent se perdre à jamais. On communique partout et dans toutes les positions, juste pour le plaisir de joindre l'autre ou de tester les performances de l'objet. La passion du GSM pousse même certains abonnés à s'équiper d'housses anti-chocs et d'étuis sous marins. Et un pays comme l'Italie a dû interdire l'usage des cellulaires dans certains restaurants, pour cause de cacophonie collective. Mais cette boulimie communicative sonne peut-être les derniers instants d'un monde où chaque machine n'était destinée qu'à une fonction précise. Dans moins de deux ans, chacun d'entre nous pourrait disposer de téléphones mobiles intégrés, capables de recevoir aussi bien des images et du texte, que de surfer sur Internet ou d'établir une simple liaison audio. Ces appareils ne seront ni des téléphones, ni des ordinateurs mais plutôt des PDA's hertziens, à mi-chemin entre l'assistant numérique et le récepteur audio-vidéo. L'agenda électronique ZR5000 de Sharp pourrait même, très bientôt, comporter un mode de connexion à Compuserve, emprunté à certains systèmes de liaisons cellulaires. Vodaphone, le plus gros opérateur en radio-messagerie du Royaume-Uni, a, quant à lui, déjà lancé un kit de communication, baptisé Télénote, qui permet d'envoyer des messages de 160 caractères à un organizer Psion à partir d'un téléphone mobile. Le procédé, qui s'apparente à l'envoi de messages e-mail à un PC, fait déjà la preuve qu'un réseau informatique et un téléphone sans fil peuvent parfaitement communiquer. Les conséquences directes d'une telle innovation pourraient être des appels longue distance sur téléphone mobile au prix d'une communication locale, via une connexion internet temporaire. Imaginez vous marcher sur les grands boulevards, en train de téléphoner depuis votre portable à votre ordinateur qui se chargera de transférer on-line votre communication au Japon. L'appel ne vous coûtera qu'un franc la minute alors que le plaisir de réveiller une geisha depuis la terrasse d'un café, nuque en arrière et combiné contre joue, n'a vraiment pas de prix.



A partir de 2990 francs

En associant un téléphone mobile et une carte à puce dotée d'un code secret, vous accédez au réseau Itineris de France Télécom ou Ligne Numérique de SFR. Utilisant la technologie numérique, le système GSM apporte confidentialité, confort d'écoute et communication "sans frontières".



Avec la possibilité de brancher votre téléphone portable sur votre PC par la prise PCMCIA vous naurez plus jamais d'excuse pour rendre un travail en retard... Coincé dans un embouteillage ou en voyage, vous pouvez continuer librement à télécharger des fichiers, à lire votre courrier électronique, vous connecter à Internet ou consulter le Minitel.

Quelques règles importantes doivent guider le choix d'un GSM, en dehors de ses strictes capacités communicantes: **taille, poids, autonomie...** Les limites technologiques empêchent qu'existent de réelles différences d'un modèle à l'autre. Les constructeurs jouent donc sur le "plus produit"... Coloris bariolés pour le Nokia 2110 et ses 27 façades couleur ou fantaisie, kit "Quick out" permettant l'installation fixe dans un bureau ou une voiture pour le Matracom 2030.
Le 2050 joue, quant à lui, sur les cartes traditionnelles mais vitales de l'autonomie (plus de 50 heures en veille) et de la taille.

à partir de 1990 francs

Pour ceux qui redoutent le style tapageur la sonnerie d'un portable peut rapidement devenir un cauchemar. Afin d'éviter les regards moqueurs de ceux qui refusent obstinément le *too much*, le vibreur, qui remplace la sonnerie d'appel par une discrète vibration, est la seule issue.

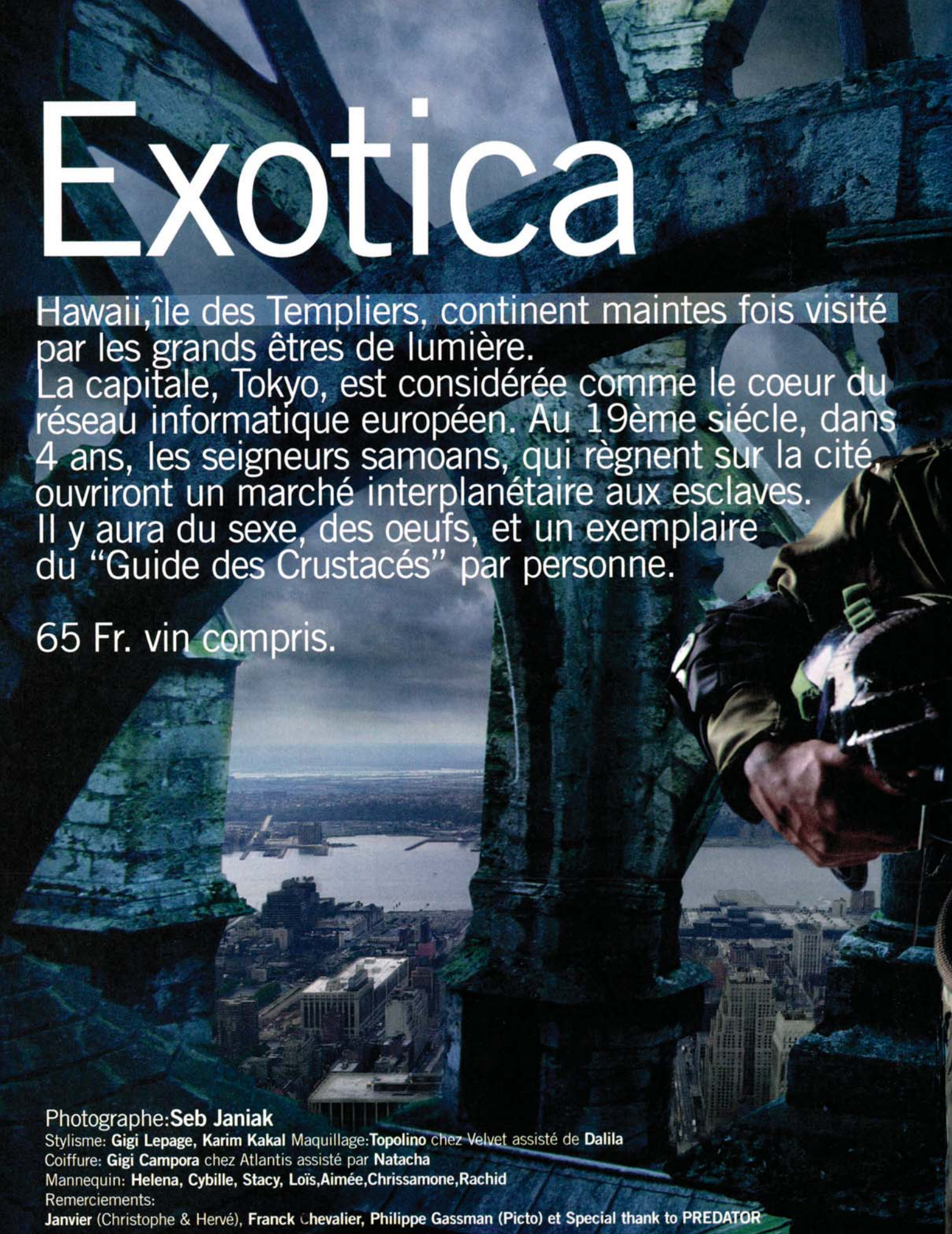
Avec quatre dépêches de l'agence Reuter par jour et un prix défiant toute concurrence, Kobby s'impose comme la solution Pager optimale. Le rapport quantité/poids n'est pas en reste, puisqu'il accepte des messages de 400 caractères et ne pèse que 102 g.

66 francs/mois

Exotica

Hawaii,île des Templiers, continent maintes fois visité par les grands êtres de lumière.
La capitale, Tokyo, est considérée comme le coeur du réseau informatique européen. Au 19ème siécle, dans 4 ans, les seigneurs samoans, qui règnent sur la cité, ouvriront un marché interplanétaire aux esclaves.
Il y aura du sexe, des oeufs, et un exemplaire du "Guide des Crustacés" par personne.

65 Fr. vin compris.



Photographe:**Seb Janiak**
Stylisme: **Gigi Lepage, Karim Kakal** Maquillage:**Topolino** chez Velvet assisté de **Dalila**
Coiffure: **Gigi Campora** chez Atlantis assisté par **Natacha**
Mannequin: **Helena, Cybille, Stacy, Loïs,Aimée,Chrissamone,Rachid**
Remerciements:
Janvier (Christophe & Hervé), **Franck Chevalier, Philippe Gassman (Picto) et Special thank to PREDATOR**

Black Bear

D'hier à demain : une quête de sens

par Francis Mizio

Jeanne et Jean-Pierre Guélon s'attachent à sauvegarder tout objet quotidien s'il a été un jour à la pointe de la technologie, synonyme de futur et influent sur notre mode de vie. Rencontre.

>"REGARDEZ CES DEUX PANNEAUX". A GAUCHE, JEAN-PIERRE GUELON TIENT UN DES PREMIERS TABLEAUX ELECTRIQUES destinés à appeler les domestiques dans les maisons bourgeoises. A droite, son épouse Jeanne présente le tableau de commande récent d'une centrale de domotique. "Entre ces deux systèmes, il y a 150 ans. Seuls les domestiques ont disparu. Aujourd'hui c'est l'électronique, et non plus le valet, qui répond à une demande comme: fermer une fenêtre ou ouvrir le portail... Mais, le principe reste le même. Conclusion: notre futur -ici la domotique- est perçu et imaginé strictement de la même façon que jadis". CQFD: deux objets, qui semblaient sans intérêt, sans "sens", que personne ne songerait à conserver selon les critères de valeur ou d'esthétique habituels prennent soudain un nouvel aspect lorsqu'ils sont expliqués par Jeanne et Jean-Pierre Guélon. Et la démonstration est réitérable: comment telle lampe traduisait les rapports entre patrons et employés, comment tel fer à repasser électrique trahit les conditions de vie des représentants de commerce...

Jeanne et Jean-Pierre Guélon ont tôt fait de vous persuader. Celui, qui voudrait se gausser de l'incroyable accumulation d'objets domestiques parfois vieux de deux siècles, "d'anciens objets du futur" ou de prototypes réalisés en quatre ans, se ridiculiserait vite devant la pertinence de leurs propos. Databook, machines à laver programmables, téléphones, micro-ondes, radios, transistors mais aussi baignoires, cuisinières, compteurs à gaz ou plaques à induction: ici, il est question d'un véritable travail sociologique (même si tous deux s'en défendent, prétendant "n'apporter que la matière première à l'étude") et non pas de collection incongrue dans l'attente d'une improbable valeur "vénale".

"Nous avons récupéré près de 5000 objets dont certains n'existent plus qu'à quelques exemplaires. Aussi nous préférons parler de sauvegarde en urgence. Ce qui nous importe c'est l'aspect innovant qu'avait l'objet à son époque et les rapports que les gens entretenaient avec lui: bouleversement de la vie familiale, apprentissage et transmission du savoir d'usage, symbolique de sa détention...". L'enjeu est lumineux lorsqu'on sait que certains appareils ont totalement disparu sans que personne ne sache maintenant comment ils fonctionnaient. Objets présumés sans intérêt et obsolètes. Ainsi, quel internaute conserverait aujourd'hui un des premiers Minitel marrons?

"Alors que 900 000 de ces appareils ont été distribués en France, les vieux modèles sont récupérés par France Telecom. L'objet va disparaître bien qu'il ait introduit le on-line chez nous avec toutes les conséquences que l'on sait. Le Minitel, à ce titre, doit être inclus dans notre collection".

>LES PREOCCUPATIONS PEU banales de ce couple chaleureux sont nées, au départ, de l'activité professionnelle de Jeanne qui fut "conseillère ménagère" pour EDF/GDF. Il s'agissait de révéler et de démontrer aux utilisateurs les techniques domestiques de pointe. "A chaque nouvelle technologie, il faut convaincre de son utilité. Et c'est toujours vrai car les gens résistent au changement. EDF/GDF a décidé de cesser cette activité sous prétexte que l'utilisateur était éduqué. Or c'est regrettable car les appareils se compliquent", estime Jeanne Guélon. Prenons, au hasard, un exemple qui vient conforter ses propos: le Show-view. Le public, paumé, non préparé, livré à lui-même, ne parvient jamais à programmer son magnétoscope. Alors lassé de ne s'en servir que comme lecteur, il achète un appareil destiné à en programmer un autre. Voilà un appareil non "apprivoisé", qui implique un comportement qui lui-même appelle la création d'un autre appareil... Qui sait si dans 50 ans on comprendra le pourquoi du Show-view?

Jean-Pierre, de formation scientifique, et qui aime à répéter que "Jeanne c'est

L'association Hier à Demain

>FONDEE EN MARS 1992, l'association Hier à Demain compte plus de 100 adhérents: des collectionneurs (généralistes ou spécialisés par marque, technologie, fonction ou époque), mais aussi des associations de préservation du patrimoine, des historiens et enseignants, des centres d'informations, des spécialistes de l'histoire des techniques, des thésards, des directeurs de revues spécialisées, des industriels et des restaurateurs scientifiques. Nombre d'adhérents participent à l'élaboration du concept de domotique.

D'Hier à Demain a prêté 157 objets à l'exposition "Design, miroir du siècle" et collabore à beaucoup d'expositions. Mais l'association réalise aussi des recherches documentaires pour publication d'ouvrages (Histoire de la machine à laver), des recherches pour l'histoire des entreprises ou des objets, et publie un bulletin trimestriel: *Domotique Magazine*.

Hier à Demain J & JP Guélon.
17 bis Quai Gambetta
91260 JUVISY/ORGE

L'ENJEU EST LUMINEUX LORSQU'ON SAIT QUE CERTAINS APPAREILS ONT TOTALEMENT DISPARU sans que personne ne sache maintenant comment ils fonctionnaient. Objets présumés sans intérêt et obsolètes. Ainsi, quel internaute conserverait aujourd'hui un des premiers Minitel marrons?

le sens, et moi la technique", a aussitôt accompagné son épouse dans l'aventure de leur association (voir encadré). Il adore exhiber quelques trésors tels une "lampe du futur" (... d'il y a 50 ans) d'une puissance hallucinante, très dangereuse, qui assurait surtout d'une future conjonctivite, ou un transistor particulier en Bakélite, appareil portable qui égaya la vie des générations *Salut Les Copains*.

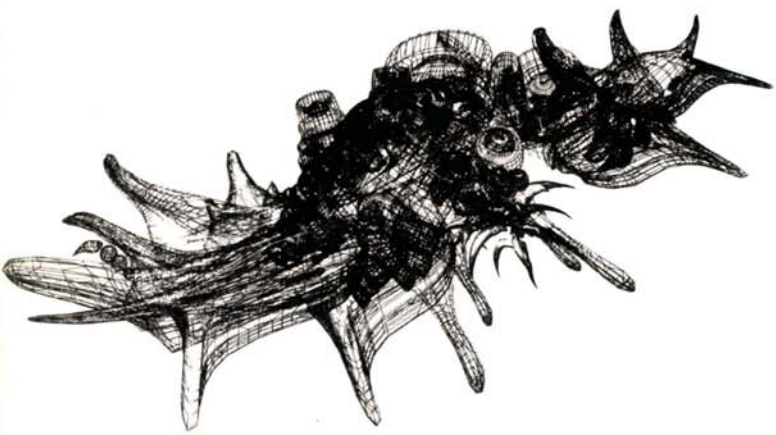
Devant l'ampleur de la sauvegarde restant à accomplir, Jeanne et Jean-Pierre songent à des "recentrages" par thème. "Nous ne nous sentons pas dépassés par la vitesse actuelle d'obsolescence. Il n'y a pas accélération des créations. Jadis, il y avait beaucoup de fabricants qui sortaient peu d'appareils mais tous différents. Maintenant, il y a nombre d'objets similaires pour peu de fabricants et certaines technologies n'ont pas bougé depuis des lustres... ou peinent à s'introduire alors qu'elles sont totalement abouties. Ainsi la cuisson par induction qui existe depuis 30 ans. La publicité est révélatrice: on en est encore qu'au stade de la démo", déplore Jeanne Guélon.

Regardez l'objet le plus évolué dans la pièce: l'ordinateur, le fax, ... et songez à ce qu'il a changé pour vous, comment vous l'avez dompté. Cela prendra peut-être une signification insoupçonnable dans un an ou dans un siècle, si la techno reste prédominante. Le passé pour comprendre le présent, mais aussi le futur...

Par Stéphane Viossat

Shen® Concepteur de jeux

Entre mathématicien fou et adepte de *Street Fighter*, Elysée Ade a su trouver un juste milieu en créant Shen Technologies, une société de développement de jeux vidéo. Son premier titre, *Super BurnOut*, est un succès sur console Jaguar. Ballade entre Marvel et Tao...



>Comment définis-tu Shen Technologies?

C'est une société de multimédia puisque le jeu-vidéo est la somme de plusieurs disciplines. Pour faire du bon jeu vidéo il faut savoir faire de la musique, il faut savoir faire de l'image puis il faut aussi savoir mettre tout ensemble, donc programmer.

>Shen fera donc des titres multimédia?

Exactement. Dès qu'on aura suffisamment de moyens, on se lancera dans la production de films de synthèse et dans la production musicale. Le jeu vidéo n'est qu'un moyen pour y arriver. Pour qu'une entreprise soit compétitive, il faut qu'elle puisse contrôler les secteurs adjacents...

>Shen Technologies a particulièrement bien démarré. Comment se passent les ventes de *Super BurnOut*?

Burn Out se vend très bien et a déjà généré beaucoup d'argent. Entre ce qui a été investi et ce qui a été gagné il y a un facteur 10... Ça va. Mais je mange toujours au MacDo...

>Est-ce que tu arrives à expliquer cette réussite?

J'essaie de bien gérer le facteur humain et quand on travaille en équipe c'est la chose la plus importante. Avant même de savoir faire de jolis dessins, de jolies musiques, de la programmation optimisée, il faut savoir dialoguer avec les gens. Les mettre ensemble et qu'ils se sentent bien. Je suis peut-être un peu utopiste pour un entrepreneur, mais bon...

>Quelle est ta place au sein de Shen Technologies?

Je suis producteur/chef de projet. Je gère tout ce qui n'est pas création. Je suis une sorte de ciment qui lie tous les éléments de l'équipe. On travaille dans un système d'indépendance totale. Le graphiste n'a de compte à rendre à personne d'autre qu'au chef de projet. Même chose pour le musicien et les programmeurs. Comme ça, il n'y a pas de perte de temps en discussions inutiles.

>Vous avez commencé sur Jaguar, la console d'Atari. Pourquoi un tel choix?

C'est dû à une relation vieille de dix ans avec Atari. On avait fait des démos officielles pour l'Atari STE, etc. On est donc allé naturellement vers la Jaguar. C'était à l'époque la première console cartouche à disposer d'une telle technologie. La Jaguar est dépassée, mais dans sa gamme de prix elle est encore la meilleure. On attend de voir la ligne éditoriale d'Atari pour continuer de travailler sur leurs machines. Mais en

France, ils n'ont plus personne pour s'occuper des développeurs.

>Vous allez changer de plate-forme de développement?

Super BurnOut a été le tremplin. Désormais on étend notre horizon à d'autres consoles, à d'autres machines... Actuellement, il y a plus de quatre consoles disponibles, plus le PC. Et il n'est pas possible de ne s'occuper que d'une seule plate-forme...

>Il y a une grosse différence entre les jeux PC et console?

Le PC et la console n'ont vraiment rien à voir. Il y a plus de dix ans on a assisté à un phénomène: il y avait les consoles, avec la VCS d'Atari qui dominait le marché, et les PC n'existaient pas. Les micros sont apparus et les consoles sont mortes. On disait alors qu'elles ne reviendraient jamais. En 1984, Nintendo est revenu avec la NES, et aujourd'hui ils ont près de 60% du marché mondial parce qu'ils ont développé une politique opposée à celle du micro. Il font des jeux extrêmement ludiques pour des gamins de 7-8 ans. Et pourtant, actuellement les consoles veulent rivaliser avec le PC. Les éditeurs font des jeux qui doivent marcher sur toutes les plates-formes, consoles ou ordinateurs.

Mais Nintendo va rejouer le scénario d'il y a dix ans avec l'Ultra64. Ils vont faire leurs jeux dans leur coin, sans se soucier des autres, et ils gagneront encore. Nous on est beaucoup plus sensibles à la politique de Nintendo, parce qu'elle nous semble plus franche.

Mais malgré tout, on développera pour PC... Marché oblige.

>Quels sont vos projets en cours?

On travaille sur *Nexus*, un shoot'em up en images de synthèse de A jusqu'à Z. Il n'y a plus du tout de dessins à la main, ce qui fait qu'on peut utiliser des effets de profondeur, des choses impossibles à réaliser autrement. Il n'existe pas d'autres jeux du même type.

Nexus est prévu pour juin. Mais ça dépendra des contrats.

>Entre *BurnOut* et *Nexus* il y a une très grosse différence de moyens. Comment le vis-tu?

Avant on travaillait chacun chez soi, en s'échangeant des fichiers par modem. Maintenant, on n'a plus ce genre de problème, ce qui nous permet de réagir très vite dès qu'on découvre une erreur. Il y a un gain de temps énorme dans la production.

>Et après?

On a une politique de développement à long terme. On doit d'abord faire nos preuves. On a donc commencé par des jeux systématiques qui appartiennent aux cinq styles de base des jeux vidéo. Après, on compte faire des choses beaucoup plus personnelles, des "délires d'artiste"... Mais il faut faire attention de ne pas lancer sur le marché quelque chose que le public n'est pas encore prêt à accepter.

>Y-a-t'il un jeu que tu aurais aimé faire?

Daytona.

>Et une société que tu envies?

Si je devais racheter une société un jour, ce serait Marvel. Ce sont des gens qui créent des univers et qui vendent du rêve. Un projet qui me tient à coeur serait de réaliser un jeu de combat de super-héros en 3D.

>C'est exténuant de travailler dans le jeu vidéo?

Non. L'industrie du jeu vidéo n'a que vingt ans et tout est à faire. "The sky is the limit". Une petite structure peut toujours réussir à dépasser une grosse structure si elle a des idées. Et c'est notre chance. L'argent n'est pas toujours la clé du succès, il y a des exemples récents de jeux qui ont connu un bide retentissant malgré un budget colossal.

>Et le Tao dans tout ça? Les jeux vidéo font partie du Tao. Ce ne sont que des matérialisations différentes de l'énergie du Tao. Moi, j'en suis un élément, le graphiste aussi... Nous avons tous une personnalité, une énergie propre. Nous la fondons pour créer un jeu qui va être assimilé par d'autres. Les gens reçoivent notre énergie par jeux vidéo interposés. Tordu, non?

>Qu'est-ce que tu dirais à des gens qui voudraient se lancer dans le marché du jeu vidéo?

L'erreur à ne pas commettre, c'est d'avoir la grosse tête. Quoi qu'on fasse, il ne faut pas croire que c'est parce que l'on a du talent, de l'argent, qu'on va réussir. Il faut aussi de la chance. Et il faut être très patient, parce que la chance, bien entendu, ne vient pas systématiquement. Mais en tout cas, l'industrie du jeu vidéo est porteuse, c'est un domaine où l'on recherche toujours des talents. Dernièrement, Probe, une société de développement anglaise a été rachetée pour 600 millions de francs. Alors qu'ils n'avaient pas forcément fait des choses phénoménales...

univers >interactif

abonnez-vous!

Le service abonnement contactera les abonnés pour proposer des numéros supplémentaires en compensation de la disparition du CD-Rom

un magazine

interactif

abonnement
6 numéros
150fr
seulement
au lieu de ~~180 fr.~~
soit un numéro gratuit!

Oui! Je soutiens ce nouveau magazine! Je m'abonne à **univers >interactif** pour 1 an au tarif préférenciel de **150 fr.** (étranger 200 fr.) au lieu de 180 fr.
Nom: ..... Prénom: ..... Date de naissance: .../ .../ ...
Adresse: .....
Code Postal: ..... Ville: ..... Pays: .....
Je paye par: ☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat postal (obligatoire pour l'étranger)
☐ carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ expire fin:.....
Date.../ .../1995 Signature:

CL/07

☐ Je désire une facture.
Coupon à renvoyer à: Abonnement **Univers >interactif,** Service abonnement: 36, rue de Picpus- 75012 Paris T: 40 02 03 70

Connexion sans abonnement, par modem avec FirstClass au 3670 25 63 *

◆ **Forums**
. Le Courrier des lecteurs.
. Newsgroups Internet
. Forums informatiques
. Forums divers thèmes
. Sport, cinéma, voyage, etc.

◆ **Téléchargement**
. Téléchargement de fichiers classés par themes et garanties sans virus (utilitaires, jeux, charmes, mise à jour, etc).
. Nouveautés
Tous les jours, dans le village, de nouveau fichiers au téléchargement
. La collection du village
Des Freewares et des sharewares Français supportés par Le Village Electronique.
.Téléchargement direct en provenance d'internet (FTPMail)
Tous les jours les fichiers des newsgroups comp.binaries et alt.binaries

◆ **eMail**
Courrier électronique
Accès eMail (FTPMail, WebMail...)

Conditions d'accès

Abonnement 1
95 francs d'ouverture de compte + 25 francs par mois. Ce service comprend votre boîte aux lettres électronique, certains services de base, les sharewares du mois et l'accès aux boutiques du centre commercial. L'accès est limité à 20 minutes par jour, soit 2,50 francs de l'heure. Le paiement de 345 francs se fait en une fois pour l'année par chèque bancaire, postal ou par carte bleue.

Abonnement 2
95 francs d'ouverture de compte + 75 francs par mois Ce service comprend en plus l'accès aux anciens numéros d'Univers Mac, à tous les forums, informatiques ou non, à Internet et au dialogue en temps réel

L'accès est [illegible] à 30 minutes par jour, soit 5 francs de l'heu[illegible]remier paiement de 170 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 75 francs se fait par prélèvement automatique.

Abonnement 3
95 francs d'ouverture de compte + 250 francs par mois. Ce service comprend en plus tout le téléchargement. L'accès est limité à 50 minutes par jour, soit 10 francs de l'heure. Le premier paiement de 345 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 250 francs se fait par prélèvement automatique. Vous pouvez vous connecter aux différents services du Village électronique dès que votre compte est validé (48 heures après réception du paiement). A vous de voir !!

Si vous ne souhaitez pas vous abonner, vous pourrez cependant continuer à vous connecter avec le 36 70 qui donne droit à tous les services. Pour des connexions peu fréquentes ce peut être la solution la moins onéreuse. Vous pouvez aussi mixer vos appels. Abonnement N°1 d'une part (la messagerie par exemple) et le 36 70 d'autre part quand vous voulez accéder à des services qui ne sont pas inclus dans l'abonnement de base.

Accès par le 36 70 25 63

Aucun frais d'inscription ni d'abonnements. Accès à tous les services disponibles pour l'instant ! Par la suite, certains services ne seront disponibles que sur abonnements spéciaux.

*Prix: 8,76 francs par accès et 2,19 francs la minute.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Pour vous abonner au Village électronique : complétez le bulletin ci-dessous et renvoyez-le sous enveloppe affranchie, accompagné du règlement de vos frais d'ouverture de compte (chèque ou carte bleue) à :

Pressimage - Le Village électronique
5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

o Mme o M.
Nom : . . . . . Prénom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
Code Postal : . . . . . Ville : . . . . . .
Je coche la formule choisie :
o Formule 1 . . . . . 345F par chèque ou carte bleue
o Formule 2 . . . . . 170F par chèque ou carte bleue
. . . . . .+ *75F mensuel par prélèvement automatique*
o Formule 3 . . . . . .345F par chèque ou carte bleue
. . . . . .+ *250F par prélèvement automatique*
Je règle mes frais d'ouverture de compte par :
o chèque à l'ordre de Pressimage . . . . . .
o carte bleue ⌊⌊⌊⌊ expire fin : ⌊⌊⌊⌊
CB n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Date et signature obligatoire : . . . . . .

N O U V E A U

LeVillage Electronique ouvre ces portes en Belgique

Pour accéder au Village Electronique via la Belgique, il suffit de composer, avec FirstClass, le 0900 10006.
Pour toutes informations complémentaires,vous pouvez contacter le Bourgmestre au **375 86 26**, lui envoyer un fax au **375 51 32** ou bien lui nvoyer un EMail à **bourgmestre@leserveur.com**

Coût de l'accès : 6,25 fb / 20 secondes en journée et 6,25 fb/ 40 secondes après 18 heures.

Informations et abonnements
sur Internet avec Mosaïc/Netscape
http://www.leserveur.com/village

le shop enchanté

"Attention, Titan Silas est de retour! Titan est de retour!..." H.K.

Chaque mois, notre ami marsupial teste et juge les nouveaux produits de l'interactivité.

CD-Rom

Auteur Studio Deluxe

Nos bambins seront définitivement cyber... Bercés dès leur plus tendre enfance par le doux son du multimédia, ils triompheront sans peine des pièges informatiques les plus ardus. Mais surtout, ils seront plus intelligents. Grâce au multimédia!
On n'est pas obligé d'y croire. D'ailleurs on n'y croit pas. Mais il existe tout de même des produits multimédia particulièrement bien adaptés aux enfants, loin des japonaiseries aux vertus éducatives douteuses. Des produits intelligents, dont *Auteur Studio Deluxe*. Remplaçant avantageusement le cahier et les crayons de couleurs, *Auteur Studio Deluxe* offre à l'enfant les moyens d'explorer son imaginaire. Tous les outils permettant de créer une histoire illustrée et sonore lui sont fournis. Il pourra, en bas de page de son cahier électronique, écrire une histoire, un correcteur orthographique l'assistant dans cette tâche. Pour habiller son récit, il pourra ensuite piocher librement dans une bibliothèque graphique riche et colorée, plaçant les éléments choisis où bon lui semble dans la page. Des sons pourront être associés aux images.
Un produit intelligent qui ne néglige pas la créativité de l'enfant.
CD-Rom Mac/PC, IONA Sofware, 290 francs environ.

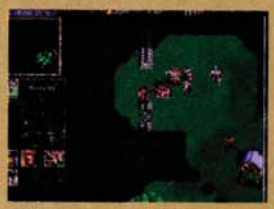
Le Cinéma Français

Fi des Hugues, De Palma, Wells, Disney et autres Spielberg américains, hollywoodiens,

Jeux

Warcraft II

Le napalm a eu son heure de gloire. Le souffle de dragon le remplacera avantageusement pour un temps. Entre orcs et humains, tous les coups sont bons, de la force brute à la magie et la ruse, et les tortues géantes voguent gaillardement, les griffons volent bas et les galères rament avec célérité sur vos PC. Pour ceux qui ne connaissaient pas la première version de Warcraft, il s'agit DU wargame médiéval-fantastique à échelle individuelle (où chaque

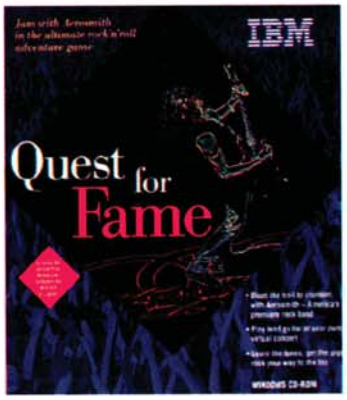


unité représente une personne et non pas un escadron). S'il est possible de jouer seul en réalisant des missions présélectionnées, *Warcraft II* trouve vraiment son intérêt dans le jeu à plusieurs, grâce à une liaison modem ou réseau. Par modem il est possible de jouer à deux, en réseau, jusqu'à huit! Warcraft avait déjà réussi à séduire tous les passionnés de jeux, *Warcraft II* avec sa pléiade d'options, qui renouvellent totalement l'aspect stratégique, est un must!
CD-Rom PC, Blizzard Entertainment, 399 francs.

Wipeout

A quoi bon chercher un sens au jeu si l'ivresse y est. La vitesse avant tout... Pas de manifeste hégélien, pas d'intrigue digne d'un Ellroy, ni de sentiments à la Brontë... *Wipeout* est un jeu d'action pur et dur. Le temps: un futur aussi improbable que sans importance. Les acteurs: des mobiles volants, sorte de croisement entre l'hovercraft, l'avion et la F1. Le lieu: un dédale de pistes de course. Sanglé, harnaché, gavé de missiles, mines, boosters et autres gadgets qui vous serviront à gagner les courses coûte que coûte, en étant tout simplement le plus rapide ou en éliminant impitoyablement tous vos adversaires, vous vous lancerez alors dans le plus rapide des jeux qui n'ait jamais existé... La fluidité est impressionnante, la rapidité décapante, l'intérêt omniprésent. Si vous ne deviez posséder qu'un jeu pour épater vos amis, ce serait sans aucun doute celui-là. Malheureusement, la version PC ne suit vraiment pas la route comparée à la version Saturn. A moins d'un Pentium 90, frisson non garanti.
CD-Rom PC et Saturn, Sony, 400 francs environ.

Quest for Fame



Dans le métier, on appelle ça un "plus-produit"... C'est très simple et c'est ça qui fait vendre. D'où les inséparables Pif et son gadget, Bonux et son cadeau, Kinder et son jouet, Interactif ancienne génération et son CD-Rom... Avec *Quest for Fame*, le plus-produit prend la forme du premier médiator virtuel!
Les adeptes de Franck Zappa, Jimi Hendrix et Van Hallen auront compris. Pour les autres: le médiator est l'accessoire qui sert à gratter les cordes d'une guitare. Une fois connecté à l'ordinateur, le médiator de *Quest for Fame* vous permettra de jouer de la bassine, du manche à balai, de n'importe quoi: dès que vous grattez une surface quelconque, le son emplit l'espace! Mais attention, il vous faudra jouer en rythme, être synchro avec la partition musicale du morceau qui défile sur l'écran de votre machine. Au fur et à mesure de vos réussites, vous serez remarqué par un manager, adoré par la foule, pour terminer votre carrière dans un stade déchaîné aux côtés d'Aerosmith... Le "plus-produit" mène à tout.
CD-Rom PC, version Mac disponible prochainement, IBM, 350 francs environ.

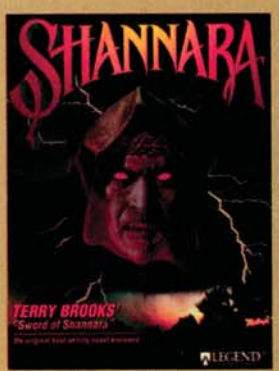
MacDonaldiens... L'exception culturelle a parfois du bon. Et notre patrimoine cinématographique n'a (presque) rien à envier à celui des Majors d'outre-Atlantique. Il suffit de consulter *Le Cinéma Français et Francophone de 1929 à nos jours* pour s'en persuader. Plus de 7300 fiches cinéma, 400 biographies et 50 000 noms s'y retrouvent.
Coproduction Canal+, France Télévision, Le Club d'Investissement Média et Havas Edition, ce CD-Rom Mac dévoile, à tous ceux qui ne la connaissait pas encore, l'immense richesse de notre production cinématographique. Pour les connaisseurs, il remplace avantageusement les encyclopédies papier existantes. On peut regretter qu'il n'y ait qu'une vingtaine de séquences vidéo, mais la base musicale et sonore est, quant à elle, parfaite, avec plus de 50 extraits de musiques de films et 80 répliques célèbres.
Profitez du peu de temps qu'il nous reste avant l'avènement du "Home Theater" pour réviser vos classiques des salles obscures.
CD-Rom Mac, Canal+, Havas E., 400 francs environ.

Rock'n Roll Mania

On ne nous y reprendra plus! Ce réveillon passé dans un fauteuil à regarder les couples évoluer, majestueux, virevoltant sur la piste, est bien le dernier! Les joies du rock'n roll ne resteront plus un mystère, grâce à *Rock'n Roll Mania*. Voici, enfin, le CD-Rom qui saura avantageusement remplacer les professeurs de danse guindés des rallyes. Rien à redire. Il est indubitablement préférable d'apprendre le rock seul, face à son ordinateur, qu'avec une partenaire blonde. Mouais...
Incontestablement meilleur d'apprendre une danse usée en contemplant quelques séquences vidéo saccadées que d'aller se dépenser sans maestria dans les soirées les plus endiablées. Mmmm... Il faut le concéder, le seul point positif de ce CD-Rom est qu'il vous fera mourir de rire. A ses dépens.
CD-Rom PC, Media Set, 100 francs environ.

Shannara

Depuis Tolkien, l'heroic-fantasy a évolué de façon considérable. Des Morcock, Eddings ou autres Silverberg sont passés par là, embellissant le genre et lui offrant ses titres de noblesse. Pour retrouver, le temps d'un jeu, le charme suranné des histoires d'antan, avec moults monstres, gentes dames, damoiselles elfes et sorciers noirs, *Legend* a élaboré son tout dernier jeu d'aventure avec le concours de l'auteur américain Terry Brooks (fort peu connu de ce coté de l'Atlantique, d'ailleurs). Le résultat donne un jeu d'aventure assez classique, agrémenté de graphismes fort réussis. La trame de l'histoire pourrait sembler bien simpliste (réunir les races afin de lutter contre le sorcier du mal, alors qu'il était entendu qu'il avait été éradiqué pour de bon la dernière fois) si elle n'était servie par des dialogues et un sens du récit, que seul un écrivain peut revendiquer... Un peu trop linéaire (car par trop romanesque), *Shannara* ne renouvelle pas le genre de façon radicale, mais vous fera passer une vingtaine d'heures des plus agréables.
CD-Rom PC, Legend, 300 francs environ.



Le secret du Templier

En ces temps de disette idéaliste, rien ne vaut une bonne cause mystique. Pour relancer le flambeau des aventures étranges, *Infogrammes* remet *Alone in the Dark* au goût du jour, et nous offre de découvrir l'ordre créé par le Chevalier Hugues en 1119... Techniquement, *Le Secret du Templier* n'a rien à envier à la série des *Alone*. Vous déplacez toujours un personnage en 3D polygonale dans des décors 2D et le point de vue change en fonction de vos mouvements. La fluidité est toujours au rendez-vous et les personnages humains sont aussi crédibles que les Daleks de Doctor Who...
L'intérêt majeur du *Secret du Templier* réside dans son scénario. En effet, la technique n'étonne plus personne après *Alone in the Dark*. Mais le filon s'était un peu tari, *Infogrammes* ayant fait dériver la série du jeu d'aventure vers le genre "beat'em up" nettement moins savoureux.
A noter, l'excellente ambiance sonore qui souligne admirablement les moments forts du jeu.
CD-Rom PC, Infogrammes, 400 francs environ.

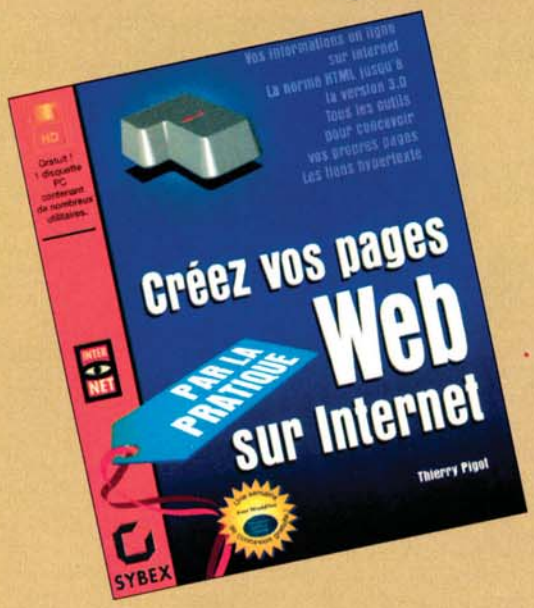
Livres

Les autoroutards de l'info

Le monde des comics, de la bande dessinée, a depuis longtemps investi Internet. Les pages Web dédiées aux mangas japonais ne se comptent plus et de nombreux sites peuvent s'enorgueillir de proposer un ou deux comic-strips. Il était temps que le mouvement s'inverse. Que le monde réel s'intéresse un peu au virtuel, que le palpable commente l'électronique.

François Cointe livre donc un album de bande-dessinée entièrement consacré aux *Autoroutards de l'information*. Des anecdotes les plus vécues au "délire de l'artiste", toute la communication digitale est revue et corrigée par le dessinateur: BBS, Minitel, Internet, mais aussi plus simplement micro-informatique, sont chroniqués avec humour et croqués avec finesse dans ce recueil.
François Cointe,
Ed. Armand Collin.

Créer sa page Web



Certains se font un point d'honneur d'avoir le message le plus sophistiqué sur leur répondeur. D'autres ont les entêtes de fax les plus originaux. Mais le vrai must, l'incontournable "petit plus" qui fera comprendre une bonne fois au collectif des branchés-cyber que vous êtes à la pointe, indéracinablement en avance sur votre temps, celui à qui les "respect to the man" doivent naturellement être adressés, c'est d'avoir votre propre page Web! Pour apprendre rapidement à mettre au point ces fameuses pages qui permettront aux connectés du monde entier de vous connaître, Sybex propose

Matos

Personnal Communication Assistant

Restons sérieux... La véritable révolution n'est ni l'ordinateur personnel, ni le Filofax. Non. Ça serait plutôt l'ordinateur qui rentre dans le Filofax! Ma bon... Reste encore à fair rentrer le téléphone portable, Internet, l'OCR (Reconnaissance Optique de Caractères) et tutti quanti là-dedans pour avc l'air vraiment sérieux. Qu' cela ne tienne. *Com 1* a réussi la prouesse technologique de réunir l tout dans un PC si petit e si léger (moins de 500 g) qu'il en est franchement ridicule. *Le PCA* permet e effet de rester en relation constante avec votre bureau, votre ordinateur familial ou tout bonnemei avec la planète entière. Il inclue l'ensemble des outils de communication permettant de télécharger à loisir des fichiers, d'envoyer votre courrier électronique, de faxer (avec une carte modem PCMCIA ou bien via un GSM relié par PCMCIA)... Ne cherchez pas, la technologie ne peut pas véritablement aller beaucoup plus loin pour l'instant.
PCA, Com 1 (Parc Technologique de Marticot, BP 101, 33612 Cestas Cedex, Tel: 16/56 78 84 00, à partir de 3 600 francs.

Thrustmaster T2

La Countach reste définitivement hors de prix... Idem pour la Vector et la F50... Ce n'est même pas la peine de citer les voitures de Formule 1 que vous n'aurez JAMAIS l'occasion de conduire. Mais bon... A défaut d'entamer une carrière dans la droite lignée de notre Prost national, les plus fauchés et les moins doués d'entre nous peuvent toujours se

"Créez vos pages Web sur Internet", un ouvrage simple et abordable révélant par le détail toutes les spécificités du langage HTML. Après les sempiternels chapitres sur Internet, les enjeux de l'hypertexte et le Web (zzzzzzzzz), plus de 150 pages vous expliquent simplement comment concevoir une page, comment gérer l'image et le son, comment connaître les astuces qui facilitent le travail, les écueils à éviter, etc... L'ouvrage est clair et détaillé, en bref un guide efficace pour un sujet devenant chaque jour un peu plus d'actualité.
Thierry Pigot, Ed. Sybex, 210 pages, 98 francs.

Doom, Stratégies et Secrets

Chasse, Pêche et Tradition prône l'éradication de la faune comme art de vivre. D'autres préfèrent traquer le mutant et l'éradiquer à coups de tronçonneuses, de lance-roquettes ou de fusils à plasma sur l'écran de leur ordinateur. Le livre qui nous intéresse ne s'occupe que de ceux-là: les spécialistes de Doom, les fans du zigouillage à volonté et de la purée de monstre. Et ils sont nombreux. Ou devrait-on plutôt dire nous sommes nombreux. Difficile effectivement de résister aux charmes du jeu le plus populaire et le plus simplement défoulant de ces dernières années. Mais pour être un vrai fan, il faut connaître son sujet par coeur. Chose désormais possible grâce à *Doom, Stratégies et Secrets* des éditions Sybex. Au programme, revue détaillée de tous les niveaux, tous les codes, toutes les astuces pour survivre toujours plus longtemps... Mais aussi, et peut-être est-ce là le plus intéressant, une interview détaillée de John Romero, Sandy Petersen et Kevin Cloud, les créateurs du jeu. De la genèse à leurs réflexions sur la violence du jeu et le véritable culte qui lui est rendu, tout y passe.
StarTrek avait les Trekistes, Doom a ses Doomistes... Si vous en faites partie, ruez-vous sur ce livre.
Editions Sybex, 320 p., 98 francs

rabattre sur les simulations informatiques. En suivant le flambeau des simulateurs de plus en plus précis et réalistes, les simulateurs de conduite sportive sont arrivés à un stade où la dextérité requise approche très sensiblement de celle exigée sur le terrain. Reste que conduire en utilisant un clavier comme volant est un peu frustrant et délicat. La société *Thrustmaster* vole donc au secours de la communauté informatico-ludique avec son accessoire PC: *le volant Thrustmaster T2*. Volant en mousse agréable au toucher, pédalier de bon aloi, rien ne vous manquera plus pour goûter aux joies du bitume.
A réserver toutefois aux accros les plus fanatiques.
Périphérique PC, Thrustmaster, 1300 francs environ.

Vir One

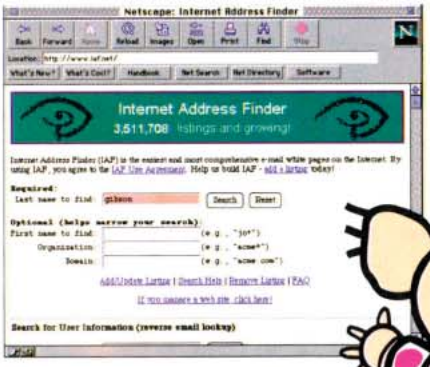
Il ne s'agit pas spécialement d'un équipement pour les mous et les flemmards. Mais ça aide grandement. Il sera désormais possible de jouer avachi, à quelques mètres de son PC. Le premier Joystick infrarouge est arrivé. *Vir One* de Ubi Soft se connecte aisément sur tout PC. En ôtant avec dextérité la manette de son socle, vous pourrez dans un premier temps admirer ses formes, tout droit issues d'un épisode de StarTrek pour, dans un deuxième temps, vous éloigner de quatre mètres de votre ordinateur. C'est maintenant que la magie de *Vir One* apparaît: par "joystick à infrarouge", pas un simple gadget ne nécessitant pas de câblage, mais bel et bien une manette 3D, révolutionnaire. S'il est possible d'utiliser le joypad incorporé, le maniement normal du *Vir One* est tout ce qu'il y a de moins commun: il vous suffit de déplacer la main dans le sens désiré... La manipulation est un peu ardue au départ, mais on s'y fait rapidement. Les jeux de type "shoot'em up" prennent immédiatement une nouvelle dimension.
Périphérique PC, Ubi Soft, 500 francs environ.

Les bons plans Net

Allez-y faire un tour!

Internet Address Finder

Le piège à prétention existe enfin... Comment, en effet, coincer une bonne fois pour toutes les malins, les prétentieux, les sans-classe qui affichent ostensiblement une adresse e-mail sur leur carte de visite alors qu'ils croient encore qu'Internet est un nouvel hyper qui vient d'ouvrir à côté de chez eux? *Internet Address Finder* les coincera sans ambiguïté. Car il s'agit tout simplement du premier annuaire "complet" des adresses électroniques. Le 11 d'Internet en accès libre. Le système de recherche est simple et efficace: recherche par noms, prénoms, domaines (c'est-à-dire par exemple par pays). Le temps de réponse est excellent. *IAF* est tout simplement un service indispensable.
http://www.iaf.net/



La Rafale

Il était surréaliste. Et un jour, Pierre Naville a écrit ceci: "Il faut organiser le pessimisme". A *la Rafale*, ils ne s'en sont pas remis. En fait, à l'époque, ça ne s'appelait pas *la Rafale*, ça n'existait même pas. Alors pour faire connaître cette belle parole, ils ont créé le premier e-zine français intelligent. Le premier qui ne soit pas nombriliste, braqué sur Internet. Internet c'est pas leur truc. C'est un média. Un moyen. Un truc pour faire passer du sens. *La Rafale* c'est "la gazette de l'idiot du village, farouchement ancrée dans la réalité". Espace de sous et de contre-cultures, on y trouve pêle-mêle des articles musicaux, surréalistes, de l'agitation pure et dure, des nouvelles (où l'on retrouve la patte de Francis Mizio...). Un journal en pleine évolution à découvrir, à suivre, à dévorer.
http://www.imaginet.fr/rafale/index.html

Streetsound

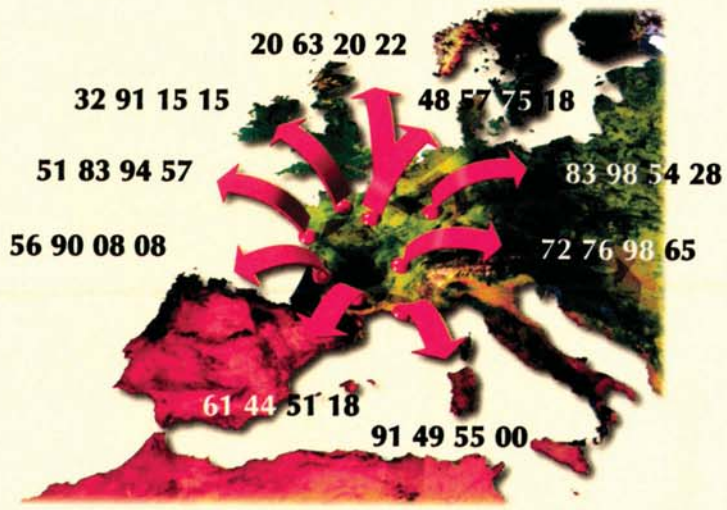
De l'acid-jazz à la transe en passant par le merengue, le rock ou le hip-hop, toute l'actualité musicale, les meilleures playlists, les samples, bref, tout ce qui touche de près ou de loin à la scène musicale se trouve sur le site de Streetsound. Très jeune, ce site n'est pas encore totalement fini, mais il mérite déjà amplement d'être visité. La section interview est tout simplement étourdissante. Bien entendu, vous y trouverez également un bon aperçu de la culture underground avec une flopée de liens tous plus géniaux les uns que les autres.
http://www.streetsound.com/

Firefly

Les agents intelligents, les vrais, qui seront aptes à répondre à la plupart de vos attentes sur le Réseau, n'existent pas encore. Mais il y a déjà de nombreux projets en cours. Parmi cette production souvent rébarbative, une exception fait tache. *Firefly* n'est pas un concept, *Firefly* est un site fait pour être utilisé, un site efficace et unique. Il y est question de vous aider à trouver de nouveaux artistes en fonction de vos goûts musicaux. Pour cela, vous devrez donner votre avis sur de nombreux groupes choisis au hasard, leur attribuer un indice personnel de satisfaction. *Firefly* va ainsi apprendre petit à petit vos goûts et les comparer à ceux des autres utilisateurs. Rapidement les musiciens, qu'il vous est demandé de noter, vous correspondent de plus en plus. En fin de course, vous pouvez presque être certain que les artistes proposés, que vous ne connaissez pas encore, vous plairont. Bien sûr, cette immense base musicale est documentée, avec critiques, discographie et de temps en temps, extraits musicaux. Un des meilleurs sites qu'il nous ait été donné de consulter.
http://www.agents-inc.com/

Internet
9 fois moins cher !

À Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy...



L'assurance d'une connectivité Internet de haute qualité.

Depuis le 20 octobre, les parisiens ne sont plus les seuls à pouvoir se connecter à Internet ! ***Pressimage On Line***, déjà présent dans la capitale, vient de mettre en place des accès dans les circonscriptions tarifaires des villes de : Lille, Rouen, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon et Nancy afin de réduire le coût des communications dû à la distance... (voir Bottin France Télécom).

De plus, un numéro d'accès national, le 36 64 53 89 permet désormais à tous les abonnés n'habitant pas ces circonscriptions tarifaires de se connecter pour 0,74 F ttc/mn, de n'importe quel point en France, quelle que soit l'heure...

Matériel et logiciels nécessaires : un modem 14400 ou 28800 bps, les logiciels applicatifs et un Macintosh LC III minimum ou un PC 486 minimum (8 Mo minimum). C'est tout !

Tous les logiciels applicatifs pour vous connecter et vous abonner à Internet sont disponibles sur le 3617 DHA2 ou sur le CD-Rom du magazine ***Netsurf*** N°1, en vente dans tous les kiosques.

Abonnez-vous «en ligne» dès à présent !

Abonnement Numéris :

490 F ht par mois

Abonnement Planete B :

79 F ttc par mois
Avec 10 heures de connexion gratuites
puis 34,90 F ttc/heure

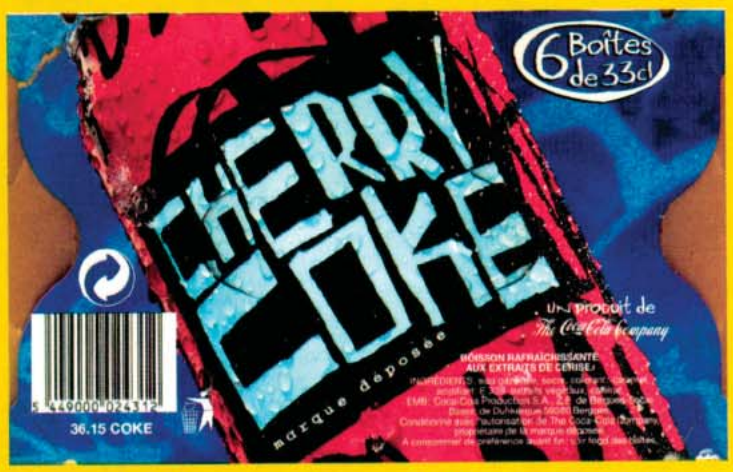
Abonnement Planete C :

199 F ttc par mois
Connexion illimitée !

Planete .net

http://www.planete.net
e-Mail : info@planete.net
✆ 36 68 25 63

Cyber en-cas



Il est 16h00: coincé derrière le clavier, prisonnier d'une console 64 bits ou harcelé par la jauge rouge et imperturbable d'un Netscape embouteillé, vous voilà de toute façon devant la contingence absolue, la FAIM!

>LES MACHINES QUI NOUS ENTOURENT –portable, modem, imprimante, joystick et autres casque VR– DRAINENT A LEUR SUITE UNE KYRIELLE D'ALIMENTS, nutritifs ou non, qui ont le mérite de se laisser grignoter *en cas* de justement. Reste à savoir si l'on s'assume dans ce *cas* là, soit bête immonde assoiffée de soft drinks et autres amuse-gueules ou bien, tout en style, new-age, diététique ou... cyber-techno. Je ne cacherai pas plus longtemps mon presque dégoût pour les deux figures précédentes: sous des dehors proprets et le fallacieux prétexte qu'il réussit à dompter sa machine, untel, ex-baba crypto marxiste nous ressort de dessous son bureau en rotin, qui du blé concassé style bolino arrosé de Clear Coke (du coca transparent: oui ça existe!) assorti de toasts au surimi (l'immonde!), qui la sempiternelle barre Ovomaltine (package orange et bleu

Les systèmes Sinclair

>"Nouvelle vague funk", soulman gaulois ou tout simplement musicien, SINCLAIR accepte tous les qualificatifs. Tant qu'on le laisse jouer. Son second album, *Au mépris du danger*, revient à un son live, plus chaud, plus proche de la scène. Pourtant lui, qui n'aime que les gens, à qui le cinéma donne mal à la tête, que le théâtre endort et qui relit cent fois les mêmes livres, a une autre passion: une soif d'apprendre et de maîtriser son environnement qui passe par l'informatique.

D'ailleurs, le son live ne semble être qu'un intermède: "Quand tu es musicien, quand tu te considères musicien, tu as envie un jour d'utiliser les instruments de base... Je ne

Jeu gastronomique | Cherry Coke | Bedaine naissante | Captain Yoyo

imperturbable) noyée sous un jus acide d'Atlon, bref autant d'images d'Epinal nous propulsant vers les sommets du sportif en chambre, à la bedaine naissante, cancrelat du néolibéralisme façon Guy Drut.

>Baste! Devenons de grandes personnes modernes: nous sommes maîtres du jeu gastronomique et de notre estomac de surcroît. Autant pratiquer l'en-cas "dans le vent", s'il faut bousiller nos intérieurs que ce soit avec son époque, bon dieu de bois! Aujourd'hui, même le coca se décline en d'autres parfums: celui qui pense que Pepsi Max ressemble au Coke Classic n'a rien compris, idem pour le Cherry Coke qu'il faut consommer sous cannette british (tout en soleil et rose fuchsia) et non française (façon Sign'O The Times nunuche). Les petits malins connaissent les planques de l'en-cas facile et digne: "l'Arabe du coin" bien sûr, qui collectionne les premiers smart drinks, les dernières productions Ice-Tea, autant d'innocentes boissons stimulantes que de véritables chasseurs de tendances, issus de l'agro-alimentaire toute puissante, nous concoctent rien que pour nous.

Cet été on découvrait avec ravissement le café en bombe, le jus de pomme pur sous pression à froid, le fromage frais au carotène, les sodas antirides, les chips 3-D (j'invente rien, lâchez-moi!) et Captain Yoyo...

>Ah, Captain Yoyo! Tu réunis en un seul tour de main tous les affres du cyberespace. D'abord l'enveloppe fixée sur un moulage plastique carré couleur chocolat. Pour atteindre Captain Yoyo je dois arracher promptement une languette et il est là, petit Jésus dans son berceau, mi-hamburger, mi-macaron, onctueusement rond, goûteux, l'en-cas des estomacs creux, l'en-cas idéal lorsque décapsuler, presser, dévisser ou percer deviennent des verbes gerbants.

Instruments traditionnels | Au mépris du danger | Vidéo-clip | Console

pense pas faire tous mes disques comme le deuxième, parce que j'adore la technologie. Grâce à elle, la musique est devenue beaucoup plus accessible. Tu peux faire un disque chez toi."

>Cet engouement pour le synthétique, il le tient certainement de son père, le célèbre ingénieur du son Blanc-Francard. Avec comme décor d'enfance un studio d'enregistrement, Sinclair a fait ses gammes aussi bien sur une guitare que devant une console.

"J'ai appris à me servir des instruments traditionnels en même temps que des consoles, magnétos, etc., qui malgré tout ne sont pas des instruments. Tu apprends à te servir de la machine pour explorer, et tu t'aperçois que ça modifie ta perception artistique. Tu te rends compte que tu peux facilement transformer une partie d'une chanson, la changer de place, etc. Tu ne conçois plus un morceau de la même manière parce que tu sais que tu vas pouvoir truquer. "Souvent", tu peux te retrouver dans un studio d'enregistrement en train de demander à l'ingénieur un son "mouillé", mais qui soit "sec à l'oreille". Le type ne va pas forcément comprendre. Alors il va te faire quelque chose qui va être pas mal et tu finiras par accepter. En fait, c'est juste une barrière de langage. Et en apprenant à utiliser les machines, en tirant parti de la technologie, tu brises cette barrière."

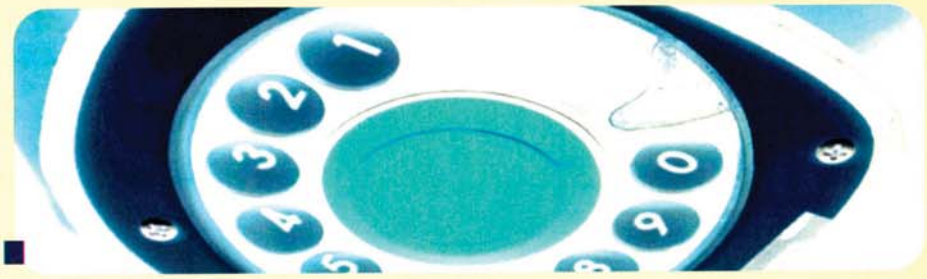
>Sinclair fait partie de cette catégorie de gens qu'il faut de temps en temps arracher de force à leur écran d'ordinateur. Passionné par le multimédia, il en perçoit bien les limites actuelles.

"Le problème est de savoir quelle satisfaction tu peux apporter à quelqu'un qui se trouve derrière un ordinateur. Ce n'est pas un endroit ou tu as envie d'écouter de la musique ou de voir un film. Par contre, le CD-Rom est incomparable pour apprendre, suivre des "cours"."

"Ce que j'aime, c'est manipuler l'image et le son. Un de mes deux ordinateurs est entièrement consacré au montage vidéo. Pour l'instant on fait des clips à partir de chansons. J'aimerais bien réussir à faire le contraire. Partir de l'image pour créer une musique, un ensemble cohérent. Ça fait partie des projets qui me tiennent à coeur..."

Free Info Service

Retrouvez chaque mois dans ces pages le matériel, les livres, les adresses... toutes les références des produits cités dans *>Interactif.*



>Adresses réseaux

FBI ten most wanted fugitive:
http://www.fbi.gov/toplist.htm
Survival Research Laboratory:
http://robotics.eecs.berkeley.edu/SRL/
Safer sex:
http://www.cmpharm.ucsf.edu/~troyer/safesex.html
Minitelorama:
http://www.mimitelorama.com:5000/
Testosterone for All Older Men:
http://www.wdn.com/mirkin
Site web de Sarah Christie (zoo de Londres):
http://www.wcmc.org.uk/data/dar_main.html
Family Research Council:
http://www.townhall.com/townhall/FRC/
RATP:
http://www.ratp.fr/homepage_eng.html
Barbi Twins:
http://santanaa_mac2.rockefeller.edu/barbt.nclk
Firefly:
http://www.agents-inc.com/
IAF:
http://www.iaf.net/
La Rafale:
http://www.imaginet.fr/rafale/index.html
Manuel au format Acrobat pour créer sa home-page:
http://www.grr.ulaval.ca/grrwww/manuel/manuelhtml.html
Streetsound:
http://www.streetsound.com/

> Musiques en ligne

Musicbase:
http://www.musicbase.co.uk/music
Virgin-The Raft:
http://www.vmg.co.uk
State 51:
http://www.state51.co.uk/.
Elektra:
http://www.elektra.com/
The Ultimate Band List:
http://american.recordings.com/wwwofmusic/ubl/ubl.shtml
Bob Dylan:
http://www.inmet.com/~mg/wgw/wgw.html
David Byrne:
http://www.voyagerco.com/cdlink/spin/byrne/byrne.html
Elvis Costello:
http://northstore.shore.net/rykodisc/eccdlink.html
Peter Gabriel:
http://www.voyagerco.com/cdlink/spin/gabriel/gabriel.html
Portishead:
http://www.voyagerco.com/cdlink/sin/portishead.html
R.E.M:
http://www.voyagerco.com/cdlink/voyager/rem/rem.html
The Rolling Stones:
http://www.voyagerco.com/cdlink/voyager/stones/beggars.html

> Cinéma Paradisio

Cinemedia
http://www.gu.edu.au/gwis/cinemedia/CineMedia.home.html
Foresight Entertainment Database
http://www.foresight.co.uk/ents/
Mr Showbiz
http://web3.starwave.com/showbiz
X-rated Movies
http://www.yahoo.com/Entertainment/Movies_and_Films/X_rated_**Movies/Buena Vista:**
http://www.disney.com/
MGM/UA:
http://www.digiplanet.com/DP/MGM/index.html
Universal Cyberwalk:
http://www.mca.com/

Paramount Pictures:
http://www.paramount.com/
Twentieth Century Fox:
http://www.tcfhe.com/

> TWWWision

X-Files:
http://www.rutgers.edu/x-files.html
Soap Links:
http://www.cts.com/~jeffmj/soaps.html
British Comedy Pages:
http://cathouse.org/BritishComedy/

> Les adresses des anges:

L'Encyclopédie de l'Eglise des premiers âges http://www.evansville.edu/-ecoleweb
Les nouvelles oecuméniques du monde entier http://193.73.243.3/eni.html
Varian's angeldream :
http:/users.aol.com/dreamweavn/angeldreams/
Le listing des serveurs religieux:
http://listserv.american.edu/catholic/
Les Newsgroups:
soc.religion.christian.
Cathédrale vivante:
gabriel@world_net.sct.fr.

> Les adresses cyberféministes

Femmeworld:
http://sol.zynet.co.uk:8005/elektra/femmeworld/femmpage.html
Femina:
http://www.femina.com
Women Homepage:
http;//www.mit.edu:8001/people/sorokin/women/index.html
Women's Web:
http://www.sfgate.com.
La Femme:
http://www.webcom.com/~femme/
Guerillas Girls:
http://www.voyagerco.com/gg/gg.html
WICS (Women in Computer Science):
http://www-cs-students.Standford.EDU/womencs/
Voices of Women Journal:
http://www.voiceofwomen.com/vowjournal.html
Virtual Sisterhood:
http://www.igc.apc.org/vsister.html
Spirited Women:
http://www.teleport.com/nonprofit/sister-spirit/magazine.html
Geekgirl:
http://www.next.com.au/spyfood/
Netchick Clubhouse:
http://www.cyborganic.com/People/Carla/
Boing-Boing:
http://www.zeitgeist.net/Public/Boing-boing/
Buzznet:
http://buzznet.com
Urban Desires:
http://desires.com/issues.html/
Pour toute info supplémentaire sur les fanzines féministes:
http://gopher.well.sf.ca.us:70/0/Publications/F5/Reviews/Grrrlz.html
Les Newsgroups:
soc.women
soc.feminism
alt.activism
alt.women.supremacy.

>Livres

- **Les conquérants du Cyber-Monde** de Dominique Nora-Balland (140 fr.)
- **Doom, Stratégies et Secrets**-Sybex (98 fr.)
- **Créer sa page Web** de Thierry Pigot-Sybex (98 fr.)
- **Autoroutards de l'information** de François Cointe-Armand Collin.

>CD-Rom

Auteur Studio Deluxe, CD-Rom Mac/PC, IONA Sofware, 290 fr. environ.
Le Cinéma Français et Francophone de 1929 à nos jours, CD-Rom Mac, Canal+, Havas E., 400 fr. environ.
Quest for Fame, CD-Rom PC, version Mac disponible prochainement, IBM, 350 fr. environ.
Rock'n Roll Mania, CD-Rom PC, Media Set, 100 fr. environ.
Le secret du Templier, CD-Rom PC, Infogrammes, 400 francs environ.
Shannara, CD-Rom PC, Legend, 300 francs environ.
Warcraft II, CD-Rom PC, Blizzard Entertainment, 399 francs.
Wipeout, CD-Rom PC et Saturn, Sony, 400 francs environ.

>Matériel

Le People's Boat: Contact: Everitt Design, Londres/Tel: 19 44 181 650 40 71
PCA: Com 1 (Parc Technologique de Marticot, BP 101, 33612 Cestas Cedex, Tel: 16/56 78 84 00, à partir de 3 600 francs.
Thrustmaster T2: Périphérique PC, Thrustmaster, 1300 francs environ.
Vir One: Périphérique PC, Ubi Soft, 500 francs environ.

>Bonnes adresses

L'association Hier à Demain, J&JP Guélon:
17 bis Quai Gambetta 91260 JUVISY/ORGE
Centre Familial de Loisirs:
11 bd de Sébastopol 75001 Paris. Tel: 45 08 42 94

miniteler

Sur quel 36-15 pianoter un soir de réveillon? 36-15 Bocado, 36-15 Père Noël ou 36-15 SNCF? Si certains amusent les enfants, un seul permet de partir en train. Mais lequel?

par Olivier Malnuit

>ELLE N'AVAIT PAS TOUT A FAIT L'AIR D'UNE CYBERNAUTE, LA GUICHETIERE DU COMPTOIR 37, avec ses ongles américains vert de jade et son sweat-shirt échancré, façon Jeanne Mas. Mais qu'importe! C'était Noël. Les grèves étaient finies. Et surtout, je serrais précieusement dans ma poche la référence dossier de ma réservation effectuée sur le **36-15 SNCF**. Un bien précieux qui m'avait coûté 20 minutes de patience, entre 15 et 20 fr. de communication, et au bout du compte l'impression d'avoir peut-être fait tout ça pour quelque chose...

>D'emblée, l'interface spartiate du 36-15 SNCF donnait le ton des fêtes. Et ce serait profil bas... Rubrique "Période de reprise, la SNCF communique", j'avais découvert un autre visage de l'administration du rail: la SNCF n'était plus ce monstre public, au dessus des lois et des marchés, mais presque un corps de métier faisant pénitence. Partout des annonces me présentaient des excuses, m'offraient un remboursement, de l'argent... Bref, j'étais à deux doigts de penser que l'on pouvait gagner une locomotive en participant à un jeu-concours...! Mais à 1.01 fr. la minute, le serveur télématique d'un des plus gros réseaux de France voulait aussi me montrer ses coulisses. "Connaissez-vous la SNCF? Son organisation géographique? Ses informations techniques? Son mode de recrutement?". Chouette programme, surtout lorsqu'on sait que le tracé ferroviaire date du XIXème siècle et que la SNCF n'embauche pas, pour cause de plan social. Mais passons... Après quelques découvertes d'importance, comme la charge moyenne de marchandises par wagon (35,2 t.) ou la masse salariale hors-taxe de la SNCF (31 millions de fr., il faut le savoir?) je m'étais égaré dans le maquis des réductions forfaitaires, des formules Joker, double Joker, Joker Week-end, Carissimo, Kiwi, Businesspass et j'en passe... Je n'y avais strictement rien compris, rien appris. A part peut-être qu'il existe des formules avantageuses pour les grandes familles et les jeunes prêtres...

Rubrique "Mettez-vous en train", je prenais quelques conseils pour bien voyager quand le calendrier des voyageurs m'a attiré dans son dédale aliénant de jours bleus et rouges. Rouge, bleu? Non, rouge! Euh... bleu! Pas facile de choisir sa couleur quand on veut juste prendre un train. Exténué, vidé, humilié, incapable et honteux, je m'étais replié sur la section "Commande de billets" et après une dizaine de retours au sommaire pour en comprendre le fonctionnement, j'avais réussi à inscrire mon nom sur un écran. Les cases horaires étaient remplies, les destinations choisies, la date certifiée, le tarif validé, je pouvais lancer la saisie, croiser les doigts et prier qu'il existe aussi un Noël pour les réservations SNCF...

Comptoir 37, entre papiers gras et mauvaise humeur, la file d'attente s'épuisait. Madame les doigts nacrés pouvait me recevoir. C'était l'heure de vérité...

"_ Vous avez une réservation?

_ Euh...oui, c'est Olivier Malnuit.

_ REFERENCES!!?

_ AABZST 254936

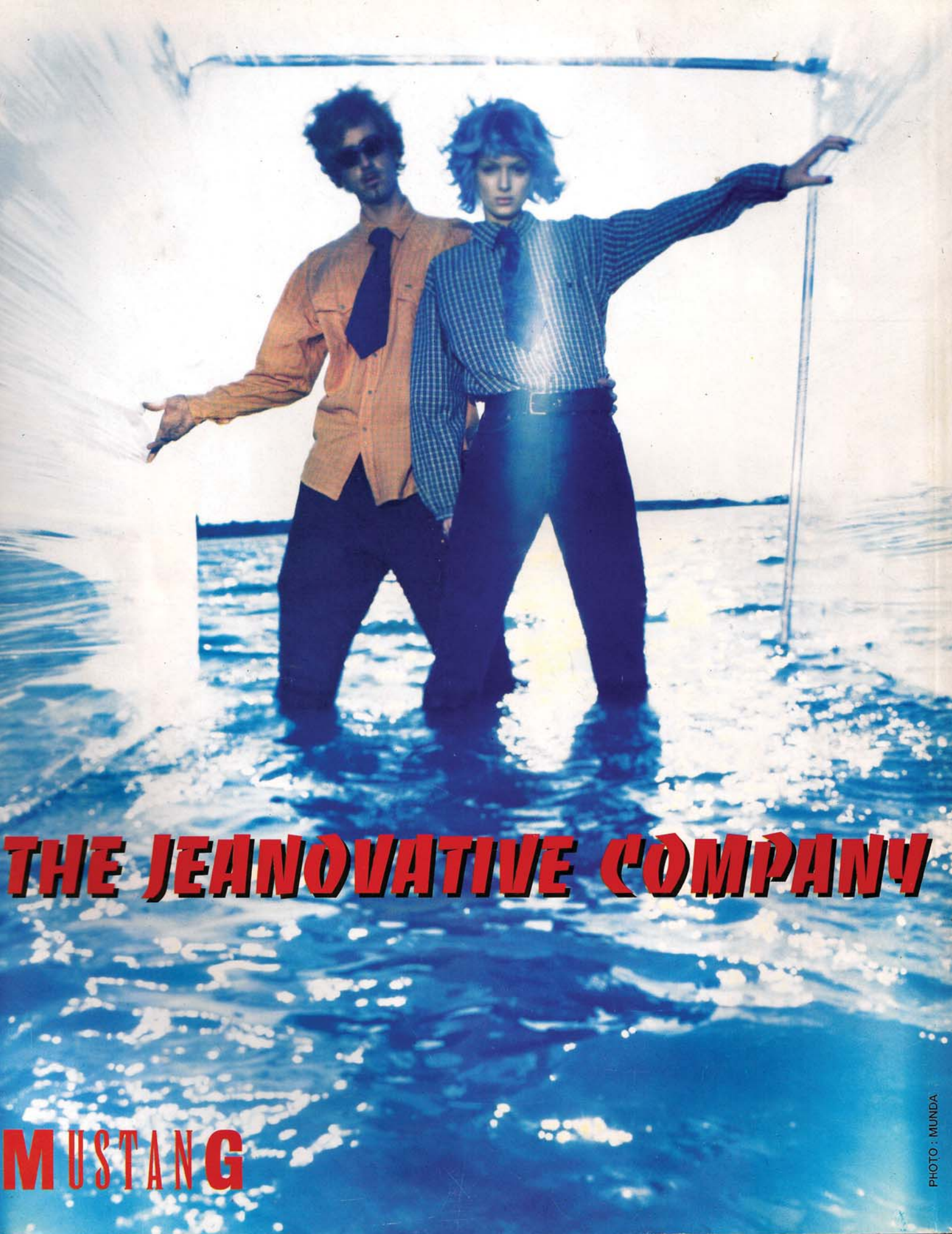
_ Carte bleue?

_ Carte bleue..."

>Derrière moi, une grogne poujadiste attisait l'attente. La dinde était froide, la bûche fondue, les enfants fatigués et on n'était pas encore parti. "Salauds de fonctionnaires..."

LA CLÉ POUR COMPRENDRE VOTRE MAC

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX CHAQUE MOIS


THE JEANOVATIVE COMPANY
MUSTANG
PHOTO : MUNDA